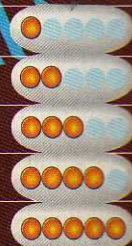
Se você está lendo esta edição a tempo de ainda pular o Carnaval, arrume uns penduricalhos e faça a sua fantasia de Mortal Kombat. Vai ser o estouro da próxima onda de games e você mostra que está por dentro. Confira no Shots. Aliás, *Power* para a Midway, que sabe interpretar os nossos desejos. E *Reset* para a Sega: continuam faltando carts para o Mega Drive no mercado e sobrando games para o Sega CD. É claro, os jogos do Sega CD podem ter versões para 32X e até Saturno. Mas e a turma do Mega, como é que fica? Se você é um dos gamemaníacos que, como nós, já está ficando indignado, console-se lendo nossa matéria especial sobre o Playstation. A máquina é um arraso! E vem mostrar que a tecnologia está aí para quem quiser usar e que o mercado não é só Sega e Nintendo não senhor.

COTAÇÃO

FRACO ●
REGULAR ●●
BOM ●●●
ÓTIMO ●●●●
CHOCANTE ●●●●●

SALADA X

TRUQUE DAS 1000 FACES

DOOM

Olá, galera. Parem um pouco e me respondam: será que o jogo Doom sairá para Super NES? E se eu comprar o Game Genie, como vou saber os códigos para os jogos?

IGOR RICARDO SILVA
Chapecó, SP

Você deve ter visto aquela baita lista de lançamentos programados para o Super NES que publicamos na edição passada. Lá estão todos os jogos que serão lançados este ano para o console. Infelizmente, Doom não está incluído. Mas quem sabe em 96... Quanto ao Game Genie, ele já vem com um livrinho de códigos para uma pá de jogos. Algumas revistas americanas, como a Game Pro e a Videogame, publicam sempre os novos códigos que não saíram no livro.

Olha aí: zoamos com as nossas amigas da redação da revista Carícia. Já ficaram prontinhas para o Carnaval 95!

Um modelinho "Índia quer apito" para a irmã do Felipe G. da S. Machado. Segura a bronca, Felipe.

IRMÃOZINHO

Meu irmãozinho de sete anos adora o Super NES, mas sente dificuldade com os jogos de luta. Vocês poderiam recomendar jogos mais apropriados para ele?

GEFFERSON F. O. CABRAL
Joinville, SC

Os jogos de luta, com seus comandos complicados e um montão de movimentos, são os mais difíceis para o seu maninho, Gefferson. Talvez fosse melhor ele começar a praticar com games de ação. Em todo o caso, ele pode tentar Final Fight e Final Fight 2. Eles não exigem seqüências de direcional: basta apertar os outros botões e pronto.

O paulistano Leonardo Rodrigues vai pular o Carnaval com uma cara virtual. Até que ficou bom, vocês não acham?

BEAVIS AND BUTT-HEAD

Na versão do Mega, eu passo pela fase Street inteira, pego o osso e vou pra casa. Mas toda vez que eu deixo o osso na frente do cachorro e você pra porta, ele não pega o osso e vem me morder. Onde devo deixar o osso?

SÍLVIO T. OLIVEIRA NETO
Marília, SP

Sílvio, nesta etapa você não deve dar o osso pro cachorro. Ao encontrar o osso, ele vai pra seu inventário. Ao avistar o cachorro, selecione o osso no seu menu e atire-o usando o botão C. Fácil, fácil!

32X

Ganhei um acessório destes e gostaria de saber se ele modifica os jogos do Mega Drive.

SAMUEL JOSÉ MORENO
Tatuí, SP

Parabéns, Samuca. O 32X é um presentão, hein? Fizemos um teste aqui na redação jogando games de Mega plugados no 32X e percebemos pequenas melhoras na nitidez da imagem e definição dos sons. Mas nada muito impressionante. De qualquer forma, é legal continuar curtindo seus games prediletos de Mega sem ter que tirar o 32X do lugar.

SIMCITY

Ganhei este jogo para o SNES e estou desesperado, pois não consigo mais dinheiro para continuar a obra. Publiquem minha carta nesta revista sensacional.

DANIEL VIDINI NETO
Araras, SP

Eis sua carta publicada e um truque quente para faturar. Leia com atenção, pois é complicado. Gaste toda sua grana e espere o mês de dezembro chegar. Chegou? Então segure L e R e faça as seguintes operações, SEM SOLTÁ-LOS: Vá à tela do Tax Rate, zere a tela e coloque a porcentagem de três outros itens inferior a 100%. Saia da tela, voltando ao jogo. Agora, solte L e R e espere o game mostrar a tela Tax Rate automaticamente. Depois, aperte e segure L e R novamente. Saia desta tela sem mexer em nada e em seguida volte. Aumente o valor Tax e coloque 100% nos outros três itens. Finalmente, volte à tela normal do jogo e só então solte L e R. Se tudo der certo sua grana vai pra 999.999.999. Uau!

SUPER SF2 TURBO

Sou fã da revista e de jogos de pancadaria "sanguinária". Dá pra vocês me informarem quem é o Akuma e como eu faço pra jogar com ele?

Vagner A. V. Marques
Contagem, MG.

Olha, Vagner, o Akuma é o irmão malvado do mestre do Ryu e do Ken. Ele usou os conhecimentos do golpe Shoriuken para o mal e transformou o karatê numa luta de golpes mortais, ao contrário de seu bom irmão. Para jogar com ele faça o seguinte truque: Na tela de seleção de personagem, deixe o Ryu marcado por 2 segundos, vá para o T-Hawk, Guile, Cammy e volte para o Ryu deixando cada um deles marcado por 2 segundos. Então, aperte os três botões de soco e o Start, tudo junto. É isso.

ULTRA 64

Este novo sistema da Nintendo rodará cartuchos ou CDs? Qual será sua capacidade de processamento? Será igual a um arcade?

GUILHERME PEREIRA PISI
Altinópolis, SP

O Ultra 64 é um sistema que a Nintendo está lançando em duas versões. A arcade já saiu no Japão e Estados Unidos; o console doméstico só será lançado no final deste ano. As duas máquinas terão características idênticas, como chip principal de 64 bits e velolocidade de processamento de 500 MHz. Só para você ter uma idéia do que isso significa, o processador do Ultra equipara-se ao dos mais poderosos microcomputadores da atualidade — os que usam chips tipo Pentium, de 64 bits. Em velocidade de processamento, o novo sistema da Nintendo ganha longe, já que os computadores funcionam a uma velocidade máxima de 99MHz. O Ultra funcionará com cartuchos, mas a Nintendo admite estar estudando a possibilidade de usar CDs também.

CIRCUS MISTERY

Neste jogo para SNES, como eu faço para enfrentar o chefe do quinto estágio, a nuvem que solta raios e gelo. Qual é o segredo?

THIAGO R. MIOTTO
Ariquemes, RO

O segredo é a roupa do Mickey, Thiago. Use o traje do faxineiro, aquele com o aspirador. Aspire a nuvem até que ela vá diminuindo. Fuja dos ataques pulando de um lado a outro da tela.

PRÊMIOS

Os acertadores premiados receberão: 1º) Um acessório 32X, mais um cartucho de Virtua Racing, camiseta Ação Games e poster do game Super Street Fighter 2 Turbo; 2º e 3º) Cartucho surpresa – SNES ou Mega, a escolher –, mais camiseta e poster; 4º ao 10º) Camiseta e poster.

Essa imagem foi formada com pedaços de quatro jogos publicados por Ação Games, nesta edição (Nº 77) e na anterior, Nº 76. Escreva dizendo quais jogos são.

RESPOSTA DA GAME CHARADA EDIÇÃO Nº 74

1) Naruto - Cosmic Carnage; **2) Chuveirinho** - Fifa Soccer 95; **3) Louva-a-Deus** -The Lion King, **4) Arca** - Indiana Jones Greatest Adventures e **5) Jacaré** - Editorial.

Vencedores - 1º ao 3º colocados: Carlindo Marcelo M.da Costa, de Promissão (SP), Edson Dimas, Rio de Janeiro, (RJ) e Anderson G. Oliveira, São Paulo (SP); **4º a 10º**: Vinícius Griesang Mazuhi, Canoas (RS), Osvaldino Moreira Jr., Guarujá (SP), Artur Baraldi Bullio, Piracicaba (SP), Lilian Vieira de Moraes, Itapetininga (SP), Guilherme Campagner Carvalho, Florianópolis (SC), Fábio da Pureza Oliveira, Rio de Janeiro (RJ), Gustavo Antonio Rigo Lopes, Piracicaba (SP).

Para participar, basta enviar a resposta para Ação Games, GAME CHARADA nº 77, Av. das Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, São Paulo - SP. Depois é só torcer. O resultado sairá na edição nº 80 (primeira quinzena de abril). Boa sorte!

CARMEN SANDIEGO

Queria saber qualquer dica para este jogo de Mega.
VINÍCIUS ZANTA A. CRUZ
Rio de Janeiro, RJ

Carmen Sandiego é um jogo de estratégia que exige conhecimentos de geografia, costumes culturais de vários povos e poder de dedução. A primeira versão do game era em inglês e agora a Tec Toy já lançou o cart em português. Portanto, Vinícius, consulte uma boa enciclopédia ou almanaque e bata um papo com seus professores.

Moçada, olha que colagem caprichada do carioca Roberto Szatmari. Ficou muito legal!

COMPRO

Carts de Master System. Fábio Sergenti, tel.: (011) 298-5038, São Paulo, SP.

Cart Phantasy Star para Mega Drive. Leonardo Craveiro Caputo, tel.: (021) 394-9351, Rio de Janeiro, RJ.

VENDO

Sega CD com 3 CDs. Daniel Santos, tel.: (011) 910-0333, São Paulo, SP.

Controle para Phantom System. Anselmo Ramos, tel.: (021) 247-3522, São Paulo, SP.

Nintendo americano com 2 carts, adaptador, pistola e 2 controles. Felipe Casali Silva, tel.: (011) 831-5494, São Paulo, SP.

Turbo Game VG 9000 com 2 controles e 4 carts. Ricardo Andrade Souza Mangabeira, tel.: (071) 231-8630, Salvador, BA.

Carts diversos de Mega Drive. José Francisco de Assis Neto, tel.: (011) 840-3911, São Paulo, SP.

TROCO

Mega, SNES, Game Boy e carts por uma Mobilette. Anderson dos Santos, tel.: (011) 607-8121, São Paulo, SP.

Phanton System com 2 controles turbo, vários carts e adaptador, por Mega com 2 controles ou SNES. João S. Colombo, tel.: (044) 222-1975, Maringá, PR.

Top Game VG 9000 com 18 carts e 2 controles por Master, Game Boy ou Game Gear com jogos. Daniel R. Paiva, tel.: (021) 551-8589, Rio de Janeiro, RJ.

Caloi 10 por Master System II com 2 controles e 2 carts. Rafael de Holanda Silva, Rua Abílio Peixoto, 108, CEP 05271-050, São Paulo, SP.

FIQUE POR DENTRO DO A

Mais botões, mais truques, novos golpes, movimentos, roupas, cenários alterados, animalities e segredos mil. Tudo sobre o arcade do ano!

Mal esfriavam as solas dos sapatos dos jornalistas que cobriram a CES Las Vegas e a Midway resolveu chutar o pau da barraca e contar muita coisa do que vai rolar em MK3, o arcade mais esperado para este ano. E é novidade que não acaba mais. Quem abriu a boca foram os dois criadores do jogo, Ed Boon e John Tobias. Você conhece Noob Saibot, o lutador secreto da segunda versão? Pois bem: são os nomes Boon eTobias escritos ao contrário. E as declarações dos dois foram para a capa da Game Pro e da Electronic Gaming Monthly. As expectativas em relação a MK3 são tão grandes que Tobias e Boon já falam em acabar com a série. Isso mesmo, MK3 poderá ser o último Mortal Kombat. Mas se vier tudo o que prometem, vai ser diversão e desafio pra não esquecer mais. A Midway vai lançar o game junto com o filme, em maio. E ainda mantém algum suspense sobre o novo MK porque está faturando os tubos com Killer Instinct (feito também por ela). Segundo as projeções, Killer Instinct vai render mais dinheiro nos arcades do que MK2.

A HISTÓRIA

Shao Kahn conseguiu o que queria em MK2: ter absoluto controle da Terra e do espaço. Kahn está deixando o planeta em ruínas e, embora ninguém saiba quando acontecerá o terceiro torneio, ele será a última chance para a humanidade se defender da sua ira. Tanto Kahn e seus aliados, quanto os combatentes do bem, estão se preparando para esse encontro.

Jax não está para brincadeiras nesta nova versão. Ele vem com pinta de Exterminador e com braços biônicos. Dá para imaginar como serão os Fatalities?

ARCADES DIFERENTES: UMA SACANAGEM

A Midway está enfurecida com a rápida di vulgação dos segredos dos seus jogos via Internet (a poderosa rede de informática) estaria pensando em passar a perna em tod mundo: segundo a revista EGM, a empres talvez lance versões diferentes do jogo d um lugar para outro, com variações de go pes, truques e segredos, sem informar qua o número de cada versão. Se ela fizer isso haja moedas!

MORTAL KOMBAT 3

Esta é a única foto liberada pela Midway. Confira a qualidade da imagem: digitalizaões quase perfeitas. Kano e Sonya reaparecem e vai dar para lutar com eles

O LANÇAMENTO

MK3 vai ser lançado nos States em maio, junto com o filme. Mas a cidade de Chicago foi escolhida para receber o arcade antes, em abril, como mercado de teste. As versões para console doméstico, principalmente Mega e SNES, deverão pintar só em novembro, para o Natal. Como será época do lançamento nos States dos principais 32 bits (Saturno e Netuno, Ultra 64 console e Playstation), já foi deflagrada uma corrida junto à Acclaim, para ver quem consegue ter o game primeiro. A Nintendo leva vantagem, já que a Midway é parceira privilegiada do Ultra 64. Mas pelo jeito, todo mundo vai ter a sua versão.

QUANTO SANGUE VAI TER???

Se depender da Midway e do que se vê em Killer Instinct, MK3 poderá ser mais sanguinário que as outras versões. Mas a pressão dos políticos americanos contra o sangue nos games continua aumentando. Ou seja, não dá para saber!

OS PERSONAGEN

O visual de MK3 vai ser de fechar o te Dá pra sacar só de ver a única foto libe por Boon e Tobias: digitalizações perf sobre os personagens do filme. Mas os não informam se o game vai trazer ou imagens reais do filme. Alguns pers gens deverão ter pequenas mudanças roupas, como Kung Lao e Sonya. O serão totalmente reformulados, como Kano. Jax aparece com nova cor de rou poderosos braços biônicos. Por isso mo, deverá ganhar mais golpes novos os demais. Boon e Tobias informam Sonya e Kano, depois de aprisionado segunda versão, voltam para o palco lutas. E acenam com a possibilidade podermos lutar como Goro e Kintaro e d novo vilão, que estão pensando em colo Segundo os criadores, haverá golpes n (mas não em excesso) e o esquema bá de jogo será igual: os mesmos botões você já conhece.

ANIMALITIES E ESCOLHA SECRETA

Há muitas fofocas não confirmadas por B e Tobias. Uma delas é de que a máq traria um botão extra que, acionado, m ria os golpes durante a luta. Outra fofoca num recurso para que você escolha secretamente um personagem enquanto seleciona outro na tela para enganar seu adversário (uma ótima idéia!). Fala-se, também, em muitos personagens secretos, inclusive alguns de Killer Instinct e dos próprios autores. Depois das mudanças nos fatalities da versão 2, é claro que há fofocas sobre isso: MK3 deverá trazer "Animalities" (ninguém sabe o que seriam eles); golpes "pré-fatalities" (para preparar o golpe de misericórdia) e, por fim, novos fatalities.

Fique babando com o novo visual de Kung Lao. Esta versão promete ser a melhor da séri

3DO LANÇA NOVOS ACESSÓRIOS E JOGOS

O Grupo 3DO não quer ficar para trás e iniciou uma ofensiva para consolidar sua plataforma, lançando vários acessórios, CDs multimídia e uma placa com o padrão MPEG-1 para rodar filmes e clipes com qualidade de videocassete. A Panasonic aproveitou a CES e lançou nos EUA o novo modelo do 3DO (que já saíra no Japão) e só melhorou o visual. Saque os lançamentos.

O novo 3DO da Panasonic: só o visual mudou!

3DO Blaster - Placa para instalar em PC's e rodar CDs do 3DO neles. Custa US$ 400.

Digital Video - Placa para rodar filmes e videoclips em CD com padrão MPEG-1. Será lançada em janeiro, em duas versões simultâneas da Panasonic e da GoldStar. A 3DO não revelou o preço mas deve ser acima de US$ 300.

3DO Control Pad - Para Mega e SNES: formato de mesa, com 7 botões e direcional tipo alavanca. Preço entre 20 e 25 dólares.

Joystick de 6 botões - Especial para debulhar SSF2 Turbo. Preço sugerido de 30 dólares.

Joysticks sem fio - Produzidos pela Naki, deverão sair até março. Trazem botões turbo para cada botão de comando. Vão custar 60 dólares.

Flightstick Pro - Manche para simuladores. Serve para debulhar Super Wing Commander, Rebel Assault, Shock Wave e Mega Race, entre outros. Custa entre 100 e 130 dólares.

Mouse de 3 botões - Novidade da Panasonic para debulhar Lemmings, Shangai, Mad Dog McCree, World Cup Golf e outros. Sairá em março e o preço ainda não foi definido.

PRINCIPAIS LANÇAMENTOS

A 3DO não informou as datas

3-D Atlas (Electronic Arts)
Cadillacs and Dinosaurs (Rocket Science)
Cyberia (Interplay)
Doom e Doom 2: Hell on the Earth (Art Data Interactive)
Flying Nightmares (Domark)
Fun 'N' Games (Panasonic)
Gex (Crystal Dynamics)
Immercenary (Electronic Arts)
Killing Time (Studio 3DO)
Kingdom: The Far Reaches (Interplay)
Loadstar (Rocket Science)
Myst (Panasonic)
NovaStorm (Psygnosis)
Policenauts (Konami)
Primal Rage (Time Warner)
Return Fire (Prolific)
Shangai: Triple Threat (Activision)
The 11th Hour (Virgin)
Wing Commander 3: Heart of the Tiger (Origin)

NINTENDO 8 BITS ACABA NOS EUA

A Nintendo of America anunciou na CES de Las Vegas o fim da fabricação do Nintendo 8 Bits (NES) e seus jogos nos States. É a aposentadoria do console mais vendido de todos os tempos. No Brasil, a Playtronic tranqüilizoua moçada, já que o NES Action Set só foi lançado oficialmente aqui em 94. "Não vamos parar e continuaremos lançando jogos nos próximos anos", disse o diretor presidente, Eduardo Lara.

Segundo Lara, "a Playtronic vai usar três caminhos diferentes para continuar lançando games". Primeiro, lançar os bons jogos que saíram nos últimos 2 anos e que não rolaram por aqui, nem em pirataria; em segundo, traduzir os melhores RPGs e, por fim, conseguir adaptações de jogos do SNES com softhouses internacionais. São três boas iniciativas. Vamos aguardar e torcer!

PHILIPS APOSTA NO CD-I E VEM AO BRASIL

A Philips corre contra o tempo e fez uma grande campanha de marketing no final de 94, tentando consolidar o CD-i nos States, antes da entrada do Sony Playstation (veja matéria sobre o Playstation nesta edição). Foram 15 milhões de dólares em publicidade e no lançamento de pacotes de filmes e jogos.

No hardware, a Philips lançou o Video Digital Cartridge, com padrão MPEG-2 (para pôr filmes em CDs com qualidade de vídeo) e o Drive CDD 340, para rodar seus CDs em microcomputadores. O drive custa caro (500 doletas), mas tem velocidade quádrupla.

Em entrevista à Ação Games, a porta-voz da Philips, Marijke Van Hooren, informou que a empresa vai lançar o CD-i no Brasil, este ano. Mas disse que preço e data não estavam definidos.

VEM AÍ O CD-ROM DO JAGUAR

Parece que agora vai. Depois de ficar quase um ano exibindo fotos do acessório CD-ROM para o Jaguar, a Atari prometeu lançá-lo em março, com preço de US$ 160. O CD-ROM terá dupla velocidade, rodará CDs de música e trará embutido o Virtual Light Machine (VLM), programa que produz um show de imagens, misturando 81 padrões de efeitos, no ritmo das músicas tocadas. A Atari também prometeu novos acessórios e games. Confira.

Jag Link - Cabo especial para ligar 2 consoles em até 30 mts. de distância. Sairá até julho, com preço de US$ 30 .

Jaguar Voice/Data - Modem para debulhar a dois, via telefone. Permitirá pausa para conversas. Sairá no Natal, por US$ 200.

Atari VRH - Capacete com tecnologia de realidade virtual. A Atari associou-se à empresa Virtuality Group plc. para fazê-lo e promete para o Natal, por US$ 200.

GAMES

Confira os jogos que sairão até abril

AIR CARS - Corrida/Ação, Midnight Entertainment
BATTLEMORPH CD - Simulador, Atari
BATTLE SPHERE - Espacial, 4-Play
BLUE LIGHTNING CD - Simulador, Atari
CANNON FODDER - Ação/Adventure, Virgin
CREATURE SHOCK CD - Adventure, Atari/Virgin
DOUBLE DRAGON 5 - Ação, Williams
DRAGON'S LAIR - Adventure, Ready Soft
FIGHT FOR LIFE - Simulador, Atari
FLASHBACK - Adventure, US Gold
HIGHLANDER CD - Ação, Atari
HOVER STRIKE - Ação, Atari
PINBALL FANTASIES - Arcade, 21st. Century
SENSIBLE SOCCER - Esporte, Telegames
SOCCER KIDD - Esporte, Ocean
SPACE WAR 2000 - Ação, Atari
SYNDICATE - Simulador, Ocean
THEME PARK - Simulador, Ocean
TROY AIKMAN NFL FOOTBALL - Esporte, Williams
ULTRA VORTEX - Ação, Beyond Games
VID GRID CD - Videoclip/Puzzle, Atari
WHITE MEN CAN'T JUMP (HOMENS BRANCOS NÃO SABE ENTERRRAR) - Esporte, TriMark

1º CIRCUITO NACIONAL CAPCOM DE VIDEOGAME PROFISSIONAL 1995

AGUARDE...

O Circuito será realizado em 4 etapas com fantásticos jogos:
1º X-MEN
2º STREET FIGHTER MOVIE
3º DARKSTALKERS TURBO
4º ROBOT FIGHTER

ADRENALINA A MIL!

Acontecerá em SÃO PAULO INTERIOR, BELO HORIZONTE RECIFE, CURITIBA MARINGÁ, RIO DE JANEIRO CAMPO GRANDE

TOME NOTA

...É SÓ PORRADA!

Em cada etapa sairão os MASTERS de Videogame.

PRÊMIOS ALUCINANTES!

VIDEOGAMES, TROFÉU BICICLETAS, APARELHOS DE SOM

GANHE UMA VIAGEM P/ MIAMI

Para o vencedor e acompanhante.

E na Final os MASTERS jogarão um Game Surpresa.

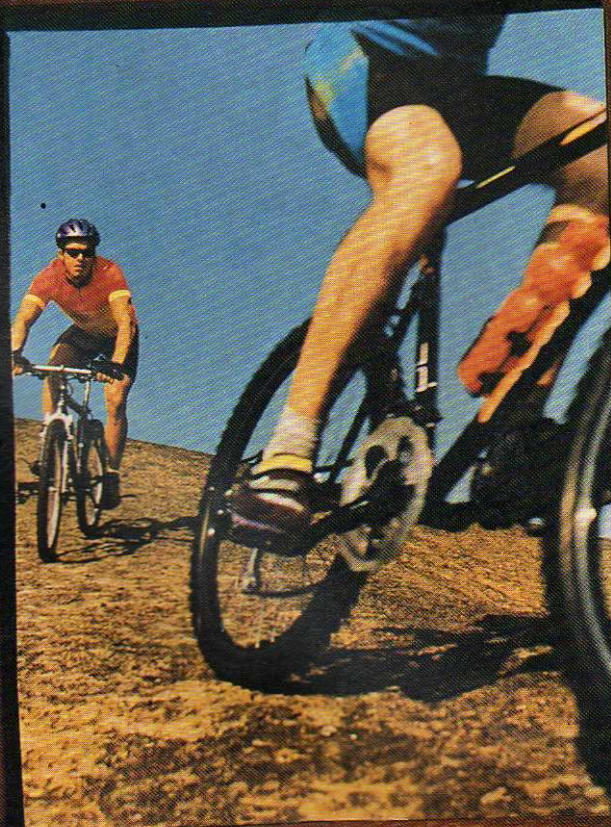
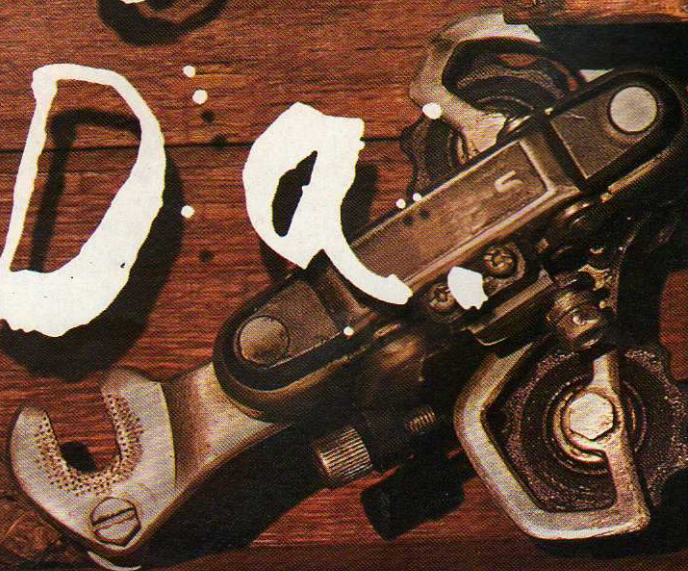
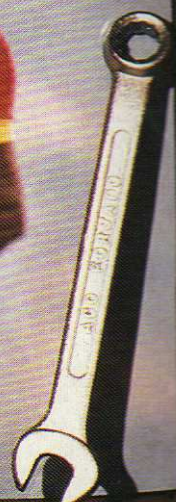
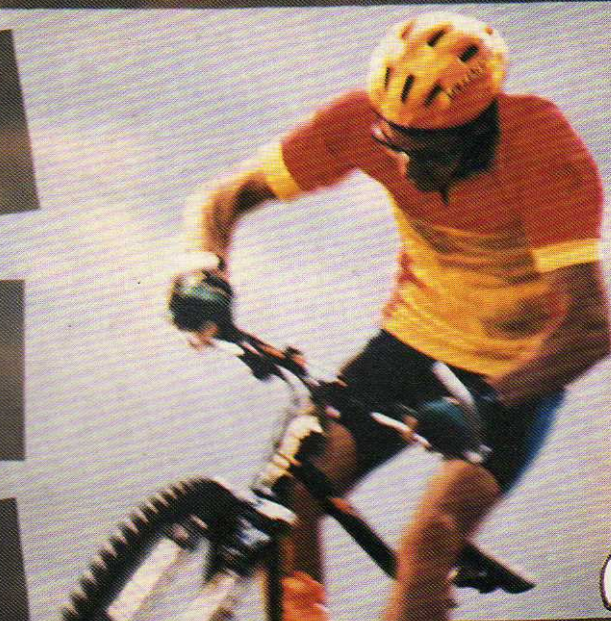
Cara não fique aí parado e inscreva-se no "CLUBE CAPCOM" porque esse agito será somente pra você, sócio.

YEAHHH!

CAPCOM®

O MELHOR EM ENTRETENIMENTO

ROMSTAR DO BRASIL

Treinão animal.
Um single track cheio
de curvas, umas trilhinhas
bem fechadas, o papo
tava muito úmido lá.
Soda Limonada
Aí veio o
downhill,
despenquei,
espanei o
pedivela,
beirou os
oitentinha
— e cheio
de drops.
Levei até
uma vaca:
tô todo
ralado.
Bike é Soda
Tava
subindo de
segundinha,
quebrou
a corrente,
espalhei
e ainda bati
o joelho.
O uphill
tava soda,
maior angul
tava subind
de prima.
W/Brasil

Glossário
Beirar os oitentinha: a velocidade do downhill chega a 80 km/h. Downhill: descida acentuada. Drops: pequenos saltos. Espalhar: levar um tombão. Espanar o pedivela: pedalar em falso. A bike está tão rápida que não dá para acompanhar a velocidade. Papo úmido: local molhado e com um pouco de lama numa mata fechada. Pedivela: coroa e pedal. Rapid fire: alavanca de mudanças de marcha. Sede: é Soda. Single track: circuito com pequenas subidas e descidas numa trilha. Subir de prima: subida muito forte que exige a primeira marcha. Uphill: subida de montanha. Vaca: tombo forte. Voão: salto muito alto.
ANTARCTICA
Soda Limonada
Conteúdo 290 ml
Radical contRa a sEd
ANTARCTICA
Soda Limonada
Conteúdo 290 ml
Já estourei a roda num voão, já explodi o rapid fire no uphill, já estourei os dois pneus no downhill. Tá pensando o quê? É soda.

PREVIEW

Mega Bomberman

MEGA DRIVE

SEGA - ESTRATÉGIA
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

No mundo dos videogames, este clássico jogo dos computadores só tinha versões para os consoles da Nintendo. Mas agora a Sega entrou na parada e trouxe para seus fãs os famosos bombardeadores de paredes. O objetivo é detonar tudo para encontrar a saída, tomando cuidado com inimigos que podem atrapalhar um bocado. Jogado com o Sega's Team Player (o adaptador para 4 jogadores), Mega Bomberman fica pra lá de divertido.

Bomberman encara mais um labirinto: é preciso soltar bombas até encontrar a saída para a próxima fase

Keio Flying Squadron

SEGA CD

JVC - AVENTURA/AÇÃO
LANÇAMENTO: FEVEREIRO/EUA

Jogo diferente taí. Ele mistura aventura, ação e tiro numa viagem com elementos da mitologia japonesa. Você é Rami, garota descendente de aliens que vive na Terra em outros tempos. Ela foi escolhida como a guardiã das chaves de um tesouro valioso. As chaves são roubadas e aí começa a aventura. São sete fases com típica animação de jogos com carinha nipônica: muita cor e elementos estranhos, lindos mesmo. Logo, logo você vai fazer esta estranha viagem.

Rami luta com seu fiel dragão Spot. Um monstro e tanto a aguardá-da

O dragão dispara contra um inimigo feroz com a ajuda de filhotinhos

Fatal Fury Special

SEGA CD

JVC - LUTA
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

Oba! Outro clássico de luta para o Sega CD. Fatal Fury Special promete. São 15 lutadores de rua, incluindo os chefes de cada cenário. Os irmãos Bogard e o resto da gangue estão ansiosos pra mostrar os golpes de kick boxing, briga de rua, judô, caratê, kung-fu e artes marciais em geral. Vamos torcer para que a jogabilidade não comprometa este lançamento.

Golpe baixo! Terry acerta o estômago de Jubei no cenário dos presidentes

Axel acaba de ver estrelas com o poderoso soco de Duck King

Samurai Shodown

SEGA CD

JVC - LUTA
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

Um dos maiores sucessos do Neo Geo chega finalmente ao Sega CD. O game vem com tudo a que tem direito: os doze personagens, as mesmas magias e golpes do original da SNK. Cada lutador tem as suas próprias habilidades e armas. Durante as lutas, o jogador coleta caixas e moedas que aumentam o seu placar. Samurai Shodown tem quatro níveis de dificuldade e, como todo bom game de luta, dá para jogar em duas pessoas.

Em Samurai Shodown, os personagens não resolvem apenas no braço. As espadas rolam soltas!

A JVC garante que as mesmas magias do Neo Geo estão presentes. Maravilha!

Big Sky Trooper

SNES

JVC - RPG/ADVENTURE
LANÇAMENTO: JUNHO/EUA

Aliens gosmentos espiavam as galáxias quando, de repente... tcharam: descobriram a Terra! Assustados com os maus hábitos que viram, resolveram declarar guerra ao nosso planeta. Por aqui, Jack Spuddtop, enganado por um esperto militar, assinou um contrato e, sem saber, já estava fazendo parte do 21 Star General no exército Big Sky. Nessas, o jovem embarcou numa batalha contra os aliens invasores. Você vai entrar num espetacular mundo de fantasia e explorar quase 100 planetas antes da missão final, além de desvendar mistérios e encontrar pistas. Fido é um "cãoputador" que vai ajudá-lo em sua jornada. Rolam armas e itens de montão, como num bom RPG.

Simpático como os cães costumam ser, Fido encarna um computador e dá a maior força para Jack

Pilotando sua nave, Jack vê os planetas e as criaturas que representam perigo. Bionicão? Será você?

Hagane

SNES

HUDSON SOFT - AÇÃO
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

Um homem luta sozinho para salvar o Japão do clã do terrível Koma. Ele é o único sobrevivente do clã Fuma, que foi massacrad[o] pelo clã rival. Cheio de poder e agora com u[m] corpo-cyborg, Hagane começa sua viagem p[ara] Tóquio. Enfrentando vilões com armas e golpe[s] especiais que combinam chutes, pulos e soco[s], o jogador vai encarnar Hagane em sua missã[o] de vingança. São 16 Mega de muita ação e so[m] que vão de flautas asiáticas até modernos bea[ts] de rock.

Vencendo os oponentes, as armas passam para o seu arsenal. Então não poupe sua habilidade com os bandidos

S.W.A.T. Kats

SNES

HUDSON SOFT - AVENTURA
LANÇAMENTO: AGOSTO/EUA

Atualmente um dos desenhos animados da Hanna-Barbera que mais agrada a garotada é S.W.A.T. Kats. Assim, a Hudson Soft, aproveitando o carisma dos protagonistas felinos Bone e Razor, preparou este cart de aventu[ra]. Olha que loucura: os heróis têm vida dupla. [De] dia são inventores de objetos bem estranhos; à noite, são os S.W.A.T. Kats, intrépidos pilot[os] encarregados de proteger a população felina [do] maligno Dr. Viper. Para isso, eles contam co[m] um arsenal tecnológico que inclui jatinhos, m[ís]seis e outras tralhas. É esperar para conferir.

MegaKat City está em perigo e somente os S.W.A.T. Kats podem salvá-la. Gato valente tem que arriscar as sete vidas!

Quem pensa que gato se defende apenas com unhas, precisa dar uma espiada neste game. Aqu[i] felinos são mais sofisticados

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

3DO

Loucuras - O legal dos jogos do 3DO é que, quando eles têm dicas, são as mais alopradas! Saca só a tonelada de loucuras que você pode fazer neste respeitável jogo de futebol. **Antes de fazer todas as seqüências abaixo, inicie normalmente o game, aperte P para pausar e mande bala.** Você saberá que a seqüência funcionou quando um aviso retangular azul tiver pintado na tela, com o nome da dica solicitada. Vamos lá:

Bola batata quente - C, R, A, B, B, R, L, A, B, A, B, B, R

Paredes invisíveis no campo - A, B, B, A, C, A, B, A, B, B, A

Bola laser - L, A, C, R, B, A, L, L

Jogadores gigantes - B, A, B, A, R, B, A, B, B, A, R

Bola gigante - B, C, B, A, L, L, A, B, A, L, L

Jogadores metálicos - B, A, R, C, L, B, A, B, B, A

Jogadores só de calção - R, A, L, B, A, C, L, A, B, A

X-MEN MUTANT APOCALYPSE

Passwords - Olha o serviço de bandeja que o honorável leitor Fábio Antônio Lima, de Praia Grande (SP), está dando: passwords para todas as fases do game e o personagem mais indicado para cada uma delas. Aproveite!

Fase 2 - Xavier, Gambit, Psylocke, Wolverine /Apocalipse, Magneto, Magneto, Magneto. Melhor personagem: Wolverine

Fase 3 - Psylocke, Beast, Gambit, Cyclop[s], Cyclops, Gambit, Magneto, Psylocke. Melhor personagem: Cyclops

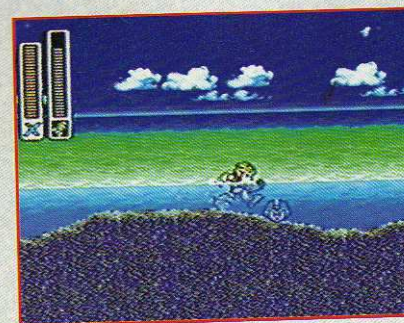
Fase 4 - Gambit, Wolverine, Psyloc[ke], Wolverine/Cyclops, Magneto, Magne[to], Apocalipse. Melhor personagem: Cyclops

Fase 5 - Xavier, Magneto, Beast, Gamb[it], Psylocke, Beast, Psylocke, Magneto. Melhor personagem: Wolverine

Fase 6 - Psylocke, Cyclops, Xavier, Cyclo[ps], Xavier, Cyclops, Psylocke, Psylocke. Melhor personagem: Wolverine

Fase 7 - Gambit, Xavier, Beast, Wolver[ine], Beast, Beast, Psylocke, Apocalypse. Melhor personagem: Cyclops.

MEGA MAN X

Password - Use este código para iniciar eo game com tanques de enrgia extra: **5447 4177 4536.**

DEMON'S CREST

SNES

Passwords para os finais - Ele é fera ou não é? O leitor Paulo Henrique S. Oliveira, de São Paulo (SP), encarou todos os demônios e descolou a password para o final mais completo:

THE PIRATES OF DARK WATER

MEGA

Passwords - Outra dica do leitor Paulo Henrique S. de Oliveira, o gamemaníaco que encara qualquer parada. Elas são para as diversas fases do game. Vamos lá:

IITBDIA
RITAZIN
JESSICA
SCOOBYD
STOYODA
SNIBBOR
ZEROTKS
ALARTUS
RADARAL

DOUBLE DRAGON 3 THE ARCADE GAME

MEGA

Tela de opções - Na tela em que aparece uma parede de tijolos com hieroglifos, **aperte B + A + C juntos várias vezes.** De repente, pinta uma tela de opções pra você fazer a festa.

VIRTUA RACING

MEGA

Códigos de Game Genie - Até quem for braço duro agora pode debulhar este game. Basta usar o Game Genie com os códigos abaixo:

Terminar sempre em primeiro - ALRT-EA2W

Aceleração e desaceleração instantâneas - ECLT-EAGT

Pistas invertidas na tela de opções - C5NA-EA4E

ZERO TOLERANCE

MEGA

Passwords - Gabriela O. de Sá é uma fera, moçada. Ela debulhou o game inteirinho e mandou todas as passwords para a gente. Como é coisa demais e não temos muito espaço, fique com as senhas estratégicas de acesso para cada mundo. Valeu, girl!

Docking Bay 1 - **LFr8vtJug**
Engeneering 1 - **XD'a**vNn?**
Green House 1 - **WPZdsrO!V**
Bridge 2 - **dF)*v*LFx**
Reactor 1 - **GLb*u*)qE**
Space Station - **VUZ*-dJgV**
High Rise Roof Top- **R8Lz*hEm!**
High Rise 160 - **aLgu*oxkQ**
High Rise 155 - **WvKzsoEpj**
High Rise - **ELFXCsBg**
Sub Basement 1 - **Krq/4stmm**
Sub Basement 6 - **SGpdn/KuS**
Sub Basement 11 - **cvy*290q!**

DONKEY KONG COUNTRY

SNES

Acumule vidas - Sabe aquele velho e bom truquezinho do "entra - pega item - sai - volta - pega de novo"? É aquilo que as revistas americanas chamam de looping. Pois bem, logo na primeira fase deste game há um lugarzinho em que dá pra aplicar este golpe. **Entre na cabana de Kong e pegue uma vida. Passe normalmente pela fase até o final e, terminando-a, aperte Start e Select para voltar à mesma fase.** Faça tudo de novo e assim você acumula vidas. A dica é do leitor Rodrigo Romero Precioso, de São Paulo, SP.

SAMURAI SHODOWN

SNES

Jogue como Amakusa - Ahá! Descoberto o segredo pra poder controlar o chefão do jogo, Amakusa. **Na tela em que aparece o nome Takara, faça a seqüência A, Y, X, B** e você ouvirá a voz do personagem. A seguir, escolha 1P vs. 2P ou Count Down Mode e aperte Start. Qualquer um dos dois jogadores poderá convocar Amakusa apertando L e R juntos e depois Start. Fight!

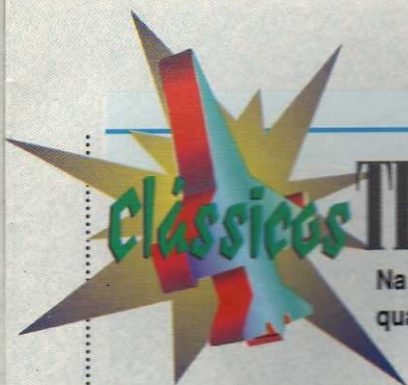
SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Passwords - Pedro Gomes Siqueira Jr., Curitiba (PR), estraçalhou o jogo e manda passwords para a galera. Abuse e use:

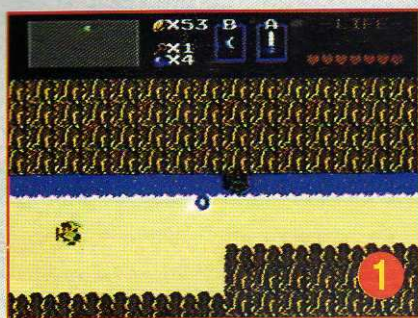
Fase 2 - CSPTNP
Fase 3 - NSRSCL
Fase 4 - WFBJTB
Fase 5 - BHRDHL
Fase 6 - HMGPWJ
Fase 7 - LDGLTJ
Fase 8 - LLJFBG
Fase 9 - WLJWDN
Fase 10 - WBWHRW
Fase 11 - NCCG
Fase 12 - GLTTD
Fase 13 - GJBH
Fase 14 - MCDC
Fase 15 - PGPN
Fase 16 - NGMS
Fase 17 - RLMS
Fase 18 - MBRC
Fase 19 - SWPN

BREATH OF FIRE

Veja a Chun-Li - Se você está todo com trado tentando desvendar os mistérios RPG, faça uma pequena brincadeira relaxar. **Na cidade Bleak, vá à casa do co e ofereça-lhe 100 GP (gold pieces).** então lhe dirá para olhar para trás três v Nas duas primeiras vezes diga NO terceira responda YES. E curta a mág tela escurece e surge Chun-Li dando famosos Lightning Kicks.

Clássicos

THE LEGEND OF ZELDA

Na edição 73 você acompanhou a aventura de Link até o quarto castelo. Veja agora o que rola no quinto castelo.

Pegue grana - No caminho entre o quarto e o quinto castelos, ache a passagem secreta (foto 1): ela o levará a uma etapa onde rola grana. Continuando o caminho, encontre os soldados prateados (foto 2) e vá para a esquerda. Subindo o primeiro caminho azul, aparece o castelo.

Subchefe - No castelo, vá pra porta da direita e enfrente os fantasmas. Depois de ouvir a mensagem do velhinho, volte à sala principal e siga à esquerda. Você vai enfrentar estranhos inimigos em cinco salas e, na última, empurre a pedra (foto 3). A estranha criatura verde é o subchefe do castelo. Ao destruí-lo, entre na porta que se abre à direita.

Chefe - Para chegar a ele é preciso desce[r] o subterrâneo (foto 4) e subir. Você sairá [...] perto do monstro. Ao encontrá-lo, ataque [...] a bomba apenas quando ele abrir os olh[os]

PLAYSTATION

A SONY ARRASA COM O NOVO CONSOLE

A Sony sempre foi uma empresa de ponta em eletrônicos e já inventou várias engenhocas que hoje fazem parte do cotidiano de todos, como o Walkman e o CD. Por isso mesmo, sua estréia no mundo dos games tinha de ser arrasadora. E foi! Testamos o Playstation aqui na redação e ficamos de queixo caído! O console é maravilhoso! Confira a capacidade do bicho. Congratulations to Sony!

LANÇAMENTO NO NATAL 95

Até agora, o console foi lançado apenas no Japão. Na CES de Las Vegas 95, que rolou em janeiro, a Sony anunciou o lançamento do Playstation nos States para o próximo natal. Mais de 100 softwarehouses produzirão games para o novo console, incluindo algumas das mais importantes como Acclaim, Electronic Arts, LucasArts, Viacom e Spectrum Holobyte.

A Sony também informou que sua intenção é manter o Playstation como um videogame avançado e não como plataforma multimídia. Mas no Japão, ele foi apresentado como uma plataforma de games e multimídia. Pelo jeito, a Sony não quer começar agora a bater de frente com sua rival, a Philips, na guerra para conquistar o mercado americano. Segundo a fabricante, o Playstation continuará usando apenas o padrão JPEG (software que comprime fotos) e que, por enquanto, não vai usar o MPEG (software para comprimir vídeos), padronizado por ela e pela Philips, que já o adotou no seu CD-i.

CARTÕES DE MEMÓRIA

Uma das coisas que mais impressionam no Playstation é o seu formato pequeno e compacto. O console é bem "baixinho" e dá para colocar em qualquer canto. Cada joystick tem uma entrada para cartão de memória (memory card), como no PC Engine. Eles servem para gravar os seus avanços nos games. Dá para você gravar o seu jogo e continuar na casa de um amigo, sem ter de levar o console junto. Um sistema muito mais prático do que a bateria utilizada no Saturno.

JOYSTICK INOVADOR

O joystick parece uma nave espacial. Mas quando vo pega pra usar, percebe que o seu formato é perfeitame anatômico. As grandes novidades são o Direcional divid em 4 botões e os 4 botões de **L** e **R**. O Direcional caus controvérsia na redação (confira a opinião de cada um) os novos botões de **L** e **R** foram unanimemente elogiad Outra novidade é que os botões comuns, do lado dire são identificados por figuras geométricas e não por letr Uma mancada é o fio do controle curto demais.

"O Direcional dividido em 4 botões me parece ruim p jogos de corrida e para fazer comandos com diagonais jogos de luta". **Ioiô**

"Não gostei do formato do Direcional. Acho que dificul execução de comandos com diagonais. O resto me par muito bom, com botões bem localizados e com a rig adequada". **Léo**

"O joystick é bem diferente e no começo é normal um c estranhamento. Mas depois eu acho que dá para acostumar completamente". **Wagner**

O joystick causou polêmica. Mas todo mundo concorda que ele é bonitão

TOH SHIN DEN O PRIMEIRO GAME

O primeiro game de luta para o Playstation, Toh Shin Den, vem com o console e é arrasador. Os personagens são absurdamente bem definidos, e não ficam "aquadradados" como o Virtua Fighter do 32-X.

Além disso, a Takara caprichou e os cenários são um show à parte. Variadíssimos, eles podem ser modernos (como o do topo de um edifício em New York), ou tradicionais, como o páteo de um templo budista. O esquema de lutas é uma mistura de Street Fighter com Virtua Fighter: dá para vencer jogando o adversário para fora do ringue, ou acabando com sua barra de energia. O legal é que os ringues são sempre localizados em lugares altos e quando um lutador cai, você ouve o seu grito e o barulho dele se espatifando no solo. É mole?

A visão que você tem das lutas é um verdadeiro soco no estômago! A imagem faz rotações incríveis e os zoons tem uma qualidade inédita. A imagem nunca fica granulada, apesar da velocidade da aproximação. As magias são cheias de brilho e causam um efeito devastador no adversário. Você tem oito personagens à disposição e, se chegar ao final, ganha o direito de aprender um golpe especial. Resumindo: o Playstation acaba de inaugurar uma nova era no mundo dos games. De agora em diante, tudo será diferente!

VISUAL ANIMALESCO

Dê uma espiada no visual dos cenários. Coisa de louco!

O PODER DA MÁQUINA

Processamento: Chip RISC R3000 de 32 Bits, com velocidade de 33,8 MHz

GRÁFICOS

Resolução: Mínima de 256 x 224 pixels, Máxima de 720 x 480 pixels

Movimentação:
4,5 milhões de pontos/Segundo
1,5 milhão de polígonos/ Segundo
4 mil sprites por 1/50 Segundo

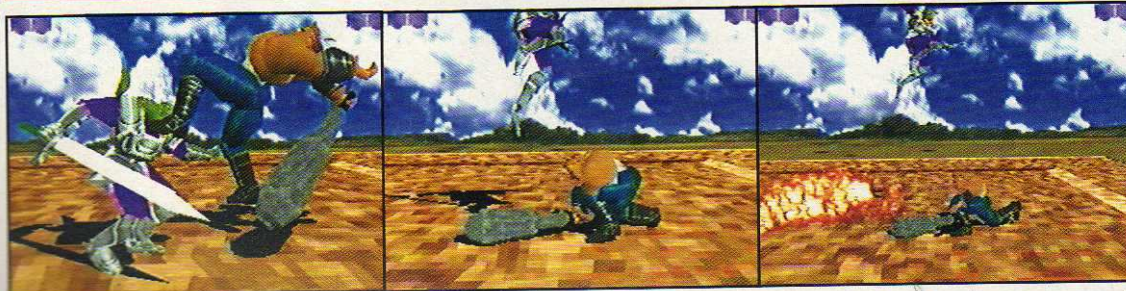
Paleta: 16.770.000 de cores

Padrão JPEG de compressão/descompressão de fotos

SOM

24 canais simultâneos, 44,1 KHz

Saídas
Para VHS e SVHS, RGB, corrente de 110 Volts, saídas para 2 controles com memory card (apenas 1 vem com console)

Quando você desfere determinados golpes, o game faz a rotação para você enxergar a pancada do melhor ângulo. Um recurso animalesco que só rolava em arcades.

Quando seu personagem salta, a máquina se distancia para você ver até onde ele subiu. Depois volta para o ângulo normal

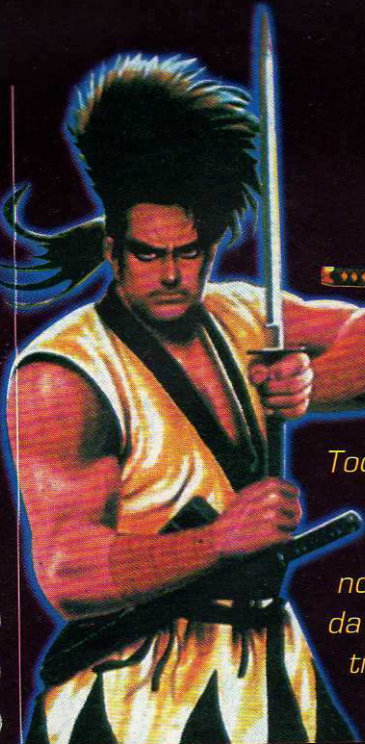
Antes de sair descabelad
de uma importadora que
Playstation do Japão, lem
ninguém sabe se o conso
nês rodará os CDs do ame
Sendo assim, recomendan
apressadinhos que espere
lançamento nos States.

SAMURAI SHODOWN 2
SNK

Luta - 1 ou 2 jogadores
202 Mega

Este é um raro caso de seqüência que ficou melhor do que o original. O único porém é que a versão americana não tem sangue.

COMANDOS

A	Espadada fraca
B	Espadada média
A e B	Espadada forte
C	Chute fraco
D	Chute médio
C e D	Chute forte
B e C	Pulo para trás
B e D	Provoca o oponente
→→	Corre para frente
←←	Pula para trás
↘↘	Rola na frente do inimigo
↙↙	Rola para trás
↓↓	O personagem se deita
→↙↓↘→	Segura a espada do inimigo e joga-o no chão

SAMURAI SHODOWN II

Todo mundo sabe da enorme capacidade de memória dos cartuchões de Neo Geo. E o novíssimo Samurai Shodown 2, da SNK, simplesmente apavora: traz 4 novos personagens, novos golpes e um visual recheado de zooms, que tiram o fôlego de qualquer um! Resumindo: este cart acaba de entrar para a seleta galeria dos melhores games de luta de todos os tempos. Um arraso!

DOLL MOVES

Todos os personagens têm um Doll Move, que faz o lutador se transformar em um bonequinho por um certo tempo. A maior utilidade é tirar um sarro do inimigo, pois como boneco não dá para atacar e quando o oponente lhe acerta, você volta ao normal. Nós listamos todos os Doll Moves e alguns são difíceis de fazer, portanto seja persistente.

CHAM CHAM - ↘↓↙←↓↙ + C
CHARLOTTE - ↘↓↙←↓↙ + D
GEN-AN - ↘↓↙←↓↙ + C
GENJURO - →↘↓↙←→← + B
JUBEI - →↘↓↙←→← + D
KYOSHIRO - →←↙↓↘→← + D
NICOTINE - ←↙↓↙←→ + D
SIEGER - →↘↓↙←→← + A
UKYO - ↘↓↙←→↓↘ + B
WAN-FU - →←↙↓↘→← + D
HANZO - →←→←→←↓ + A
HAOHMARU - →↘↓↙←→← + B
NAKORURU - ↘↓↙←↓↙ + D
GALFORD - →↘↓↙←→← + C

EARTHQUAKE - →←→←→←↓ + B

NOVIDADES 1000

Os novos personagens são Cham Cham, Kibagami Genjuro, Caffeine Nicotine e Nienhalt Sieger. O primeiro é uma modificação do Tam Tam, da primeira versão, e os outros são completamente novos. Agora o game também tem Fatalities, só que num esquema diferente de Mortal Kombat. Os golpes só podem ser dados quando a barra na parte inferior da tela enche e a palavra Pow começa a piscar. A barra enche à medida em que o seu personagem apanha e os golpes não são muito fatais. Eles apenas tiram um bom pedaço de energia e quebram a arma do inimigo. Depois de alguns segundos o juiz fornece outra arma. Outra surpresa é que, às vezes, pinta um lutador misterioso durante as lutas. É Kuroko, o juiz. É mole? Quando você joga sozinho, enfrenta todos os personagens até o confronto final com Mizuki. Se preferir desafios simples, chame um camarada e mande ver. Agora confira todos os golpes, mas note que os golpes marcados com ⋚, só podem ser dados com a espada. Os movimentos de Sieger identificados por , devem ser dados em seqüência para ter um efeito devastador.

OS NOV

CHAM CHAM

Fatality - →←↙↓↘→ + A
Jumping Scratch - ↓↘→ + chute
Paguna Paku Paku - →↘↓↙← + (
Moora Paku Paku - →↘↓↙← + D
⋚ Boomerang Attack (horizontal) -
+ espada
⋚ Boomerang Attack (vertical) - ↓
espada
Ahow Paku Paku - →↘↓↙← + C e D

CAFFEINE NICOTINE

⋚ Fatality - →←↙↓↘→ + D
Shikigamireifu (trovão) - ↓↘→ +
Shikigamireifu (fogo) - ↓↘→ + c
Shikigamireifu (invertida) - ←↓↙
juntos
⋚ Bakusa Jougeki - →↘↓↙← +
⋚ Spiral Kick - no alto, ↙↓↘→ +

OS TRADICIONAIS

NAKORURU

Fatality - →←↓↘→+ A
Kamui Ryuse (devolve magias) - ↓↙← + espada
Lela Mutsube - ↓↘→+ espada
Annu Mutsube - ←↙↓+ espada
Mamaha Call - quando desarmado, ↓↙←+ C
Mamaha Flight (sobe na águia) - ↓↙←+ C
Amube Yatoro - no alto enquanto está na águia, →↘↓↙←+ espada
Yatoro Poku - no alto enquanto está na águia, ↙ ou ↓ ou ↘+ chute ou espada
Kamui Mutsube - no alto enquanto está na águia, espada ou chute

NIENHALTSIEGER

Fatality - →↘↓↙←→ + C + D
Vulcan Weinen - ↓↘→ + A sem parar
Blitz Sieger - →↘↓↙← + chute
Deflector (devolve magias) - ↘ + C + D
Wolf Fangen - →←↙↓↘ + A e B juntos

GOLPES DEVASTADORES
Tiger Kopf - ↓↘→ + C
Falke Nagel - ↓↘→ + B
Elephant Greed - →↘↓↙← + A

KIBAGAMI GENJURO

Fatality - →↘↓↙←→ + A
Oukazan - ↓↙← + espada
Toha Kouyokujin - →↓↘ + espada
Sanrensatsu - ↓↘→ + espada 3 vezes (para cada espadada, repita o comando)

GALFORD

Fatality - →↘↓↙←→+ D
Replica Dog - ↓↙←+ D
Ninja Teleportation - →←↙↓↘→+ A ou B
Head Strike - perto do inimigo, →↓↘+ chute
Machine Gun Dog - ↓↙←+ C
Rush Dog - ↓↙←+ espada
Head Replica Attack - quando atacado, aperte B, C e D juntos
Rear Replica Attack - →↘↓↙←+ B, C e D juntos
Plasma Blade - ↓↘→+ espada

CHARLOTTE

Fatality - →↘↓↙←→ + B
Tri-Slash - →↓↘ + espada
Power Gradation - ↙↓↘ + espada
3-Figure Slash - A e B juntos
Splash Fount - aperte espada repetidamente

HAOHMARU

Fatality - →↘↓↙←→+ A
Fake Cyclone Slash - ↓↘→+ chute
Resshin Zan - →↓↘+ chute
Sake Attack - ↓↙←+ A
Crescent Moon Slash - →↙↓↘+ espada
Cyclone Slash - →↓↘+ espada

JUBEI

Fatality - →↘↓↙←→+ C
Yagyu Shingantou - ↓↙←→ + espada
Geyser Thrust - ↓↘→ + espada
Sabre Thrash - aperte espada repetidamente
Tsunami Sabre - →↓↘ + espada

KYOSHIRO

Fatality - →←↙↓↘→+ C
Twirling Flame - ↓↘→+ espada
Kabuki Crunch Dance - →↓↘+ espada
Wheel of Blood Smoke - no alto, ↓+ A e B juntos
Jumping Lion - ↓↙←+ chute
hirlwind Fan - ↓↙← + espada

EARTHQUAKE

Fatality - →←↙↓↘→+ C e D juntos
Fat Press - ↓↙← + espada
Fat Drop - →↘↓↙→+ B, C e D juntos
Fat Copy - →←↙↓↘→+ A ou B
Fat Bound - no alto, ↓+ chute
Fat Chain Saw - aperte espada repetidamente

HANZO

Fatality - →↘↓↙←→+ D
New Reppushuriken - no alto, ←↙↓↘+ e
da
Dragon Fire - →↘↓↙+ espada
Rear Replica Attacked - quando atacado a
B, C e D juntos
Ninja Teleportation Jig - →↘↓↙←+ B, C
juntos
Strike Dash - perto do inimigo, →↓↘+ c
Ninja Shadow Replicates - →←↙↓↘→+ A

UKYO

Fatality - →←↙↓↘→+ A e B juntos
Afterimage Attack - ↓↘→+ chute
Snowfall Kick - ↓↙← + chute
Swallow Swipe - no alto, ↙↓↘→+ esp
Snowfall Slash - ↓↙←+ espada

WAN-FU

Fatality - →←↙↓↘→+ B
Confucious Spin - ↓↘→+ espada
Benpatsu Attack - ↓↙←+ C e D juntos
Confucius Thunder Bomb - ↓↙←+ esp
Confucius Slash - →↓↘ + espada

GEN-AN

Fatality - →↘↓↙←→ + A e B juntos
Gripping - →↘↓↙← + espada
Manual Shedding - ↘↓↙ + B, C e D jun
Poison Cloud Puff - ↓↘→ + espada
Slaughter House Tumble - →↓↘ + espa
Shedding - quando atacado, aperte B,
juntos

Para ganhar a disputa de espada aperte rapidamen qualquer botão

Quem está louco pra estraçalhar no 32X pode arriscar Corpse Killer, um game macabro da Digital Pictures, que acaba de sair também em disco só para o Sega CD. A DP colocou até atores holywoodianos para dar realismo e recomenda o jogo aos maiores de 17 anos. Mas não há motivos para isso: parece jogada de marketing.

Os dois CDs são iguais, embora os gráficos sejam melhores no 32-X: digitalizações bem feitas, que não deixam borrões na tela. O som está muito bom e o processamento de imagens é veloz. Embora com uma trama original, o esquema de jogo não inova: mirar e atirar, pegar itens e usá-los no momento certo.

CORPSE KILLER Digital Pictures

Aventura/Tiro - 1 jogador

Ao contrário do que se espera do 32X, a resposta aos comandos está ruim com o joystick; mas vale tentar com as armas Laser Gun e Menacer. As animações são longas e em inglês e vão deixar muita gente boiando

COMANDOS

A	Acelera animação/ Atira/ Aciona mapa/ Seleciona item no datapod
B	Troca arma
C	Aborta missão

★**A versão para Sega CD é idêntica. Só os gráficos são inferiores**

ILHA MACABRA

A ilha tropical de Cay Noir foi habitada há muito tempo por uma sociedade que dominava conhecimentos sobre a v e a morte. Este é o local perfeito para o Dr. Hellman criar seu exército de zumbis. Mas por que esta revolta, dout Simples: Hellman foi expulso do Pentágono onde era líder de uma equipe de pesquisas sobre vida pós-morte vampirismo. As forças armadas estão no encalço desse gênio alucinado, mas ninguém volta de Cay Noir. Você v o papel de um tenente das Forças Especiais com a missão de encontrar o cientista e acabar com sua alegria.

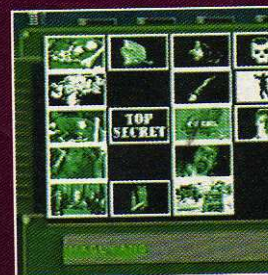
O sádico doutor converte os soldados que vêm a sua procura em zumbis para o seu exército

EM CAY NOIR

O doutor alojou-se em Zombietown. Lá são realizadas as experiências com cadáveres e soldados capturados. Em Zoombietown os locais mais difíceis para batalha são a Entrance Gate (portão de entrada), Swamp (pântano) a Village (vila) e a fortress (fortaleza). A Graveyard é sua base e se você não a protege, os zumbis atacam. Quanto mais deles se levantarem, menores serão suas chances.

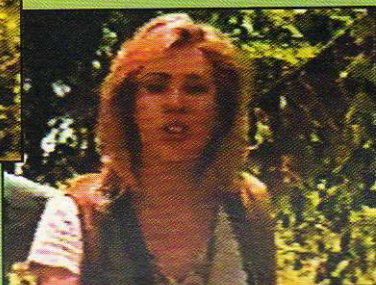
CAY NOIR

Este é o mapa de Cay Noir. A caveira é a marca de Zombietown. Só vá pra lá armado. Explore os outros locais primeiro

Acione o mapa de Noir para escolher missão

Acione o Datapod para ter i sobre elementos que pintar

ANIMAÇÕES E PERSONAGENS

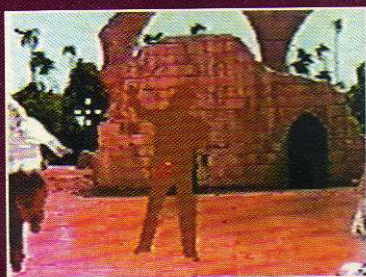
O game é inteiramente narrado por dois personagens: Winston (caçador rastafari, conhecedor de vudus e magia, que foi à Cay Noir em busca de um tesouro) e Julie – jornalista que quer desvendar a história do Dr. Hellman. Winston e Julie vão junto com você atrás do doutor.

Winston não tem medo de nada. Sabe bem como encarar um zumbi

A jornalista é muito atrevida e nem sempre concorda com Winston

OS ZUMBIS

Dr. Hellman criou tipos específicos de zumbis, uns com corpos de assassinos e outros de assaltantes. Agora eles formam um forte exército.

- **Ded Boyz** - Assaltante e criminoso.
- **Cult Killers** - Matam com sadismo, apenas por diversão
- **Electroposse** - Assaltante e matador, morreu eletrocutado
- **Serial Killers** - Assassinos compulsivos e rápidos no ataque
- **Mercenaries** - Agem em gangues
- **Renegades** - Atacam de surpresa

Além desses tipos "meiguinhos" você encontra os Shadow Men. Eles se locomovem como os zumbis, mas oscilam entre uma cor clara e outra escura.

Ataque quando está claro e ele explode, absorvendo a magia negra que está por perto. Se atirar enquanto ele está escuro você perde energia

ITENS

- Bullets - Munição
- Datura - Planta nativa da região para poções de Winston
- Datura bullets - Mais poderosas contra os zumbis. É munição preparada com a planta
- Hanja root - Fortalece a Datura
- Ju-ju-stick - Escudo protetor contra magia negra
- Baba-koo manbones - Ossos com poder de dar mensagens

ENCARANDO OS MORTOS-VIVOS

Acione o mapa e realize primeiro as pequenas missões. Só depo[is vá] para Zombietown. Assim, você encontrará as armas que irão pre[pará-]lo para a batalha de lá.

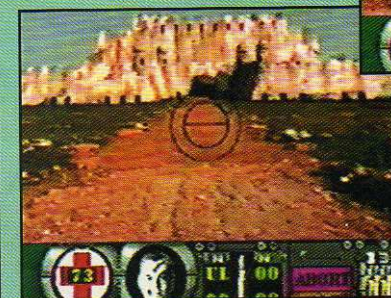
Datura Quest. Nesta etapa você mata todos os zumbis em busca da planta

Depois de encontrar Datura, escolha se quer a poção ou balas

Quando for para Zombietow[n] passe primeiro pelo portão, acabando com os mortos-viv[os] que atiram crânios

Vá até o pântano. Lá você terá seu primeiro encontro com o Dr. Hellman

O lance é só acertar os zumbis que vão se fortalecendo

Já na vila, os zumbis voadores só podem ser atingidos com datura bullets

A fortaleza é a etapa mais difícil

Cada pavimento é protegido por um tipo de zumbi. Se você conseguir acabar com todos, será a vez de Hellman

RISTAR
Sega

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO ●●●●
SOM ●●●
DESAFIO ●●●
DIVERSÃO ●●●
JOGABILIDADE ●●●●●
ORIGINALIDADE ●●●

Faltam inimigos e macetes pelo caminho. Os cenários são um arraso, mas o esquema é sempre igual e cansa

COMANDOS

A ou C	Pular
B	Agarrar-se

Chegou ao Mega Drive uma estrela cheia de brilho. RiStar é abreviação de Rising Star (estrela cadente). Um game de aventura com cenários multicoloridos, que lembra muito os jogos de Sonic. O cart tem estrutura simples e é baba nos dois níveis de dificuldade (normal e hard). Para um personagem que pretendia ser marcante a Sega pisou na bola: o game tem pouco inimigos, poucos itens e a estrela-herói tem uma só arma: seus braços longos. Ficou faltando um tempero.

FASES DE BÔNUS

Cada planeta tem uma e são diferentes da maioria das fases de bônus. Aqui seu objetivo é encontrar rapidamente o baú com o prêmio. Às vezes rolam Continues.

No Planet Sonata, o baú correto está no canto superior direito. Mas é difícil chegar lá. Quase todos os outros baús estão vazios

Completa toda energia

Vidinha extra

Repõe uma estrela no marcador de energia

FLORA

Você vai encontrar estes marcos-estrelas que giram. Alguns conduzem às fases de bônus...

...e outros dão impulso e força de cometa a Ristar

Seja rápido para passar por esta estranha serpente que entra e sai dos buracos

O chefe é esse velho mago. Fique embaixo dele e esmurre a valer

UNDERTOW

A estrela percorre uma cidade submersa. Alguns baús escondem fantasminhas

Destrua este rosto azul e vá pra direita para subir pelas bolhas e chegar à fase de bônus

Tente pegar o Tubarão-martelo e atirá-lo nos buracos do chão. Fácil!

SCORCH

Suba pelas laterais agarrando-s Seu objetivo é fugir do fogo

Ataque os bichos na mesma ord em que aparecem os olhos nos bu cos. Eles pintam três vezes.

Chefe-Garras. Não ataque pela fr te. Vá por cima e arrepie na diago

SONO DE ASTRO

Ristar é uma simpática estrela que estava tirando uma soneca em sua galáxia quando recebeu uma mensagem terrível: um ser maligno resolvera atrapalhar a harmonia de diversos planetas. E não há ninguém melhor para restaurar a tranqüilidade que Ristar. O herói entra em ação e deve percorrer sete fases-planetas enfrentando chefes inescrupulosos.

Ah! Que soninho gostoso. Ristar mal sabe o que o aguarda

Essa estrelinha prata aparece na fase Planet Scorch. Ela serve como isca, quando você a coloca na frente do caminho a seguir

SONATA

Carregue o metrônomo (aparelho usado para marcar compassos musicais) pela fase toda para acalmar o pássaro-maestro

Pule essas coisinhas sem tocá-las: são bombas!

Passe alternadamente pelas guitarras. Que folia musical!

O chefe é esse pássaro gigante que dispara notas musicais. Vale acertar também no poleiro

FREON

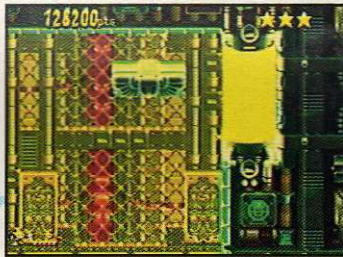
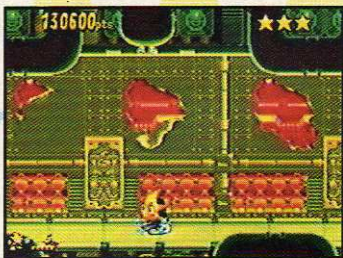
Ristar chega esquiando numa boa neste planeta

Você perde o controle no gelo. Ande somente nos trechos de neve

Atire bolinhas de neve nesse carinha. Ele vai te ajudar depois

Chefe: entregue as tortas bem quentes que o seu novo amigo traz. Cuidado para não ser sugado

AUTOMATON

Do teto aparecem várias criaturinhas redondas. Acerte somente aquela que tiver labaredas

O transportador vai ser fundamental para percorrer esta fase. Use sempre um diamante para ativá-lo

Quebre buracos na parede e descole um diamante para o transportador

Avance bem na vaca-louca para desbancar esse chefão controlado por um cérebro

ÚLTIMO PLANETA

Tá vendo este olho te seguindo Tente despistá-lo senão ele fic azucrinando

Ele vai entrar neste mecanismo atacá-lo. Felizmente seus braço são poderosos

Chefe final. Não o deixe esticar o braços e ataque, primeiro, as bola que ele manda. Depois, ele vai ten tar sugá-lo. Segure-se nas ponta da tela. Quando ele parar, ataqu bem na louca

A Namco traz a versão para Mega do famoso "come-come", o herói dos anos 80, do jurássico Atari. Agora, Pac-Man tem mulher e filhos e está fora de controle. Isso mesmo. Você não comanda o personagem, apenas indica em que direção ele deve seguir. Exatamente como na versão de SNES publicada na edição 72. E essa é a maior novidade do game. Lembre-se: o jogador comanda apenas a mira. O que cansa um pouco é que o danado, quando está de mau-humor, não obedece mesmo. O game é bem alegre e o jogador se diverte com as expressões de zanga e felicidade do Pac-Man.

PAC MAN 2 THE NEW ADVENTURES
Namco

Aventura - 1 jogador

O cart tem pique de desenho animado e RPG. Você se sente na história e isso é bem legal. Sem falar na chance de reviver os antigos games...

COMANDOS

A	Atirar Power Pellets
B	Usar estilingue
C + Direcional	Chamar atenção/Mira

★**Quando Pac não obedece, dê umas estilingadas que ele se toca**

★**Os Power Pellets servem para transformá-lo em um super-herói que destrói os fantasmas**

★**Nada de vida extra ou Continues. O que vale é a rapidez e a habilidade**

AVENTURAS DO COME-COME

Pac-Man vive numa cidade pacífica e tem missões bem simples a cumprir, a maioria são pedidos de Ms. Pac-Man. Mas Pac terá outros problemas pelo caminho. Acontece que muitos fantasmas pintam para atrapalhar. Eles são comandados pela Bruxa de Netor, vilã que adora roubar as gomas de mascar da galera. Que sacanagem!

Esta é a cidade de Pac. Observe sua localização com atenção.

COMANDANDO A TEIMOSIA

Nosso pequeno herói tanto faz você morrer de rir, como chorar quando não obedece seus comandos. Ele faz cara de bobo olhando para os lados sem entender o que você quer. Use o estilingue nos obstáculos do caminho, senão ele tropeça e você tem de começar tudo outra vez. Quando ele está com fome, então, nem se fala. Se ele tivesse pescoço, sem dúvida você iria querer esganá-lo. Neste caso, dê-lhe comidas (frutas das árvores) que ele fica bonzinho.

Para chamar atenção dele e indicar o que deve fazer, use o botão C

ELE É TEMPERAMENTAL

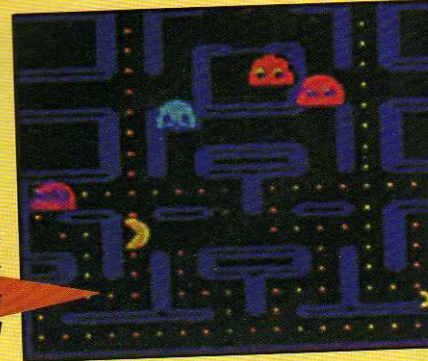
Zangado faminto ou com medo, Pac faz caras e bocas das mais estranhas. Veja só:

Pura, que é que faço?!

Socooorrooooo...!!!

Tirando uma so... antes de Ms. Pac... pedir alguma co...

O VELHO PAC

Dando rolês pela cidade, Pac pode entrar nas casa... Games e jogar uma partidinha num arcade... mesmo: o Pac-Man original! Saudade não tem id...

Detone os fantasmas quando eles estiverem piscando

TOP GEAR 2
Vic Tokai
Corrida - 1 ou 2 jogadores
8 mega

GRÁFICO ●●●●
SOM ●●●
DESAFIO ●●●
DIVERSÃO ●●●●
JOGABILIDADE ●●●
ORIGINALIDADE ●●●

Os gráficos da versão original do Super NES são superiores ao deste cart. No resto, o game é idêntico.

COMANDOS

São 4 configurações.
Nós usamos esta:

A	Freia
B	Acelera/ compra acessórios
C	Usa a nitro

★ **Na hora de envenenar seu carro, privilegie o motor, depois os pneus, nitro, câmbio e lataria, nessa ordem**

Esqueça o cronômetro, as regulagens complicadas e os treinos cansativos. Apenas pise fundo! Esse é o astral de Top Gear 2 e, convenhamos, vem em boa hora. Os games de corrida estão ficando cada vez mais sofisticados e realistas. Mas às vezes a gente está procurando apenas um joguinho com acelerador e nitro, pra desencanar. Se é o seu caso, arrisque.
Em Top Gear 2 você disputa corridas em vários países de uma maneira relaxada, só pelo prazer de correr. Além disso, o seu piloto é um cara desbocado que fala altas bobagens e dá bom humor às corridas.

O piloto do seu carro é bem folgado e provocando os outros competidores. Êêê bo

EQUIPANDO A CARANGA

As corridas rolam em várias partes do globo e o lance é conseguir boas posições para levantar uma grana. Ela vai servir para melhorar o seu carro e, conseqüentemente, a sua performance. Procure economizar dinheiro e tente sempre comprar os melhores equipamentos. Você tem 3 opções de motores, duas de pneus (para pista sec molhada), caixas de câmbio, nitro, reforços laterais, tais e traseiros. A única coisa grátis é a pintura: s cores para escolher.

Não se contente com pouco. Economize e compre os melhores acessórios. Obviamente eles são os mais caros

Antes das corridas dê uma espiada no tempo. Não saia com pneus lisos se for chover ou você vira sabonete na banheira

Para correr à redobre a sua ção pois o cam visão diminui ba te. Olho vivo!

Você deve chegar entre os 10 primeiros para continuar competindo. Caso contrário, é Game Over

ITENS NA PISTA

Antes de cada prova pintam informações sobre o tempo no local. Você vai correr sobre a neve, na chuva, sob nevoeiro e à noite. Na maioria das pistas, aparecem cifrões, (que valem uma grana), e o item S (Speed Up), que aumenta a sua velocidade automaticamente por alguns segundos
Fique esperto pois também dá para pegar nitros (N) que podem ser usadas na hora que quiser. Há muitos obstáculos como barris, troncos de madeira e cavaletes. Cuidado para não causar muitos danos ao carango. O campeonato que você disputa é por pontos corridos e se preferir, você pode disputá-lo a dois.

Correr contra um amigo pode ser bem divertido. O único problema é que a velocidade diminui sensivelmente

Em alguns circuitos pinta uma file de cifrões. Cada um vale $1000. que-os para envenenar seu carro

MEGA MAN X²

Mega Man X arrebentou em 94. O robô azul se meteu em encrenca, enfrentou inimigos criados pelo dr. Sigma e agora volta na segunda versão. O game é dez! A Capcom colocou no cartucho um chip especial, o C4, para garantir efeitos tridimensionais. Resultado: cenários muito loucos, som espertíssimo e desafio bala. Mega Man ganhou até moto em uma fase. Encaramos os oito primeiros robôs e deixamos Dr. Sigma para outra ocasião.

MEGA MAN X2
Capcom
Ação - 1 jogador
12 Mega

GRÁFICO ●●●●
SOM ●●●●
DESAFIO ●●●●
DIVERSÃO ●●●●
JOGABILIDADE ●●●●
ORIGINALIDADE ●●●●

Longo, difícil e original, Mega Man quebra a monotonia habitual e vale o que custa. Um jogaço!

COMANDOS

Y	Usa arma
B	Pula
B segurado	Flutua quando está com armadura de robô
Y segurado	Carrega X-Buster
A	Aumenta velocidade da moto
A ou → →	Empurrão
→ → + B	Pulo com empurrão
↑ou↓+ B rapidamente	Escala
Start	Troca arma ou pausa
L ou R	Troca arma durante o game

ARMAS APÓS X-BUSTER

X-Buster - Tiros duplos
Crystal Hunter - Deixa a tela tremida e inimigos lentos
Bubble Splash - Tiros de bolhas formando um campo
Magnet Mine - Bomba muito forte e controlável
Silk Shot - Atrai os elementos da tela
Spin Wheel - Dispara pequenos raios
Sonic Slicer - Dispara bumerangues para o alto
Speed Burner - Deixa Mega Man como uma tocha
Strikew Chain - Corrente de longo alcance

ENCARA...

WHEEL GATOR

Suba neste "skate" e pegue uma vidinha no canto esquerdo

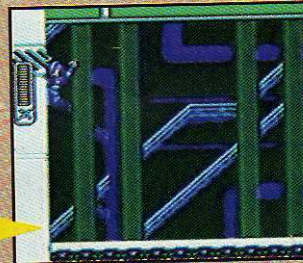
Na área externa do cenário, detone os ninhos das aves mecânicas

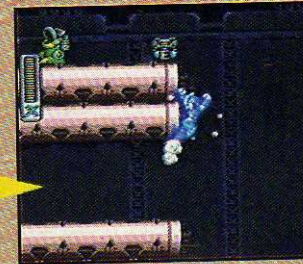
Depois vá à esquerda e pegue o item de energia

Chefe - A luta é dentro de um tanque com água vermelha. Grude na parede e pule as engrenagens que ele manda. Se ele submergir, espere-o subir, desça as laterais e ataque de Strike Chain

Arma ganha - Spin Wheel
Password - 8843, 8282, 3881, 4426

★ **Dica:** Se um chefe te agarrar, aperte todos os botões do joystick bem rapidamente que ele te solta
★ Mega Man começa cada fase com três vidas
★ Às vezes você vê uma vida ou energia dando sopa, mas não consegue alcançá-la. Nesses casos, faltou ter passado antes pelas cápsulas de poder do Dr. Light, que dão algumas habilidades ao Mega

WIRE SPONGE

Logo de cara, à esquerda, há um item que aumenta a barra de energia

Escale a árvore e pule pra pegar uma vida

Ainda pela direita fuce até achar o tanque de energia

Chefe - Carregue a X-Buster. [...] ele atirar ganchos, desvie e [...] Use também a Bubble Splash

Arma ganha- Strike Chain
Password - 5533, 6885, 3781, 12[...]

OVERDRIVE OSTRICH

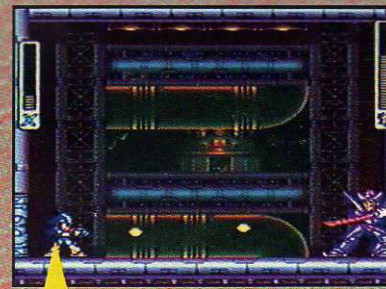
Eis uma cápsula [...] lidade. Entre e [...] nha botas com [...] correr no ar

Chefe - Suba no míssil e espere. Ele surge e, ao avistar a sombra, não pare senão ele te esmaga. Use X-Buster ou Crystal Hunter

Arma ganha - Sonic Slacer
Password -3123,4463,6726,1253

PARTES DE ZERO

Nas fases você enfrentará três robôs extras que estão em poder de partes do Zero, o amigo de Mega Man. Localize-os olhando no mapa. Eles estão marcados com o símbolo do Sigma. Cada vez que você joga, eles aparecem em um lugar. Seguindo esta matéria eles estarão nos locais mostrados. A primeira parte de Zero está na tela do Magna Centipede. Atenção: você só consegue a parte do Zero antes de derrotar o chefe da fase correspondente.

Este é o velhinho que guarda a primeira parte do Zero. Use a X-Buster. Quando ele flutuar, passe por baixo e atire

A segunda está na Flame Stag com Agile vigiando. Carregue o X-Buster, use as laterais para defender-se e atire

Na fase do Crystal Snail você se depara com Violen que tem a terceira parte de Zero. Use o X-Buster duplo nele.

JOGO VAIV

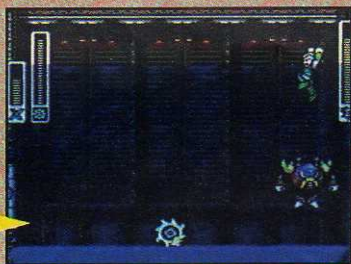
Como nas versões riores, você vai enf cada um dos robôs as vezes. As armas só consegue depo vencer os chefes. uma arma mais efic para cada robô, ind no texto. As outras menos energia ma dem funcionar. S mos essa ordem.

OS ROBÔS

★ **Dica:** Após pegar as botas, volte à fase do Wheel Gator. Ao avistar degraus, agarre-se e suba até encontrar outra cápsula de energia. Nela, o X-Buster ganhará tiro duplo assim que Mega Man ficar rosa

BUBBLE CRAB

Use a Spin Wheel para abrir um buraco e pegar a vida

Chefe - a luta é aquática. Dispare a Spin Wheel e corra pro lado oposto. Já com as botas, você poderá fugir de seus ataques com maior facilidade

Arma ganha - Bubble Splash
Password - 2143, 2835, 2486, 5561

FLAME STAG

Vá no pique, pule no avião-besouro e desça à esquerda encontrando o terceiro tanque de energia

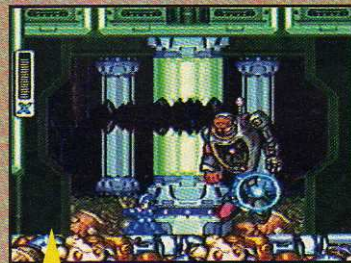
Entre na porta prateada do canto esquerdo. Lá está o guardião da segunda parte do Zero. Ah! Essas portas só se abrem onde houver guardiões

Suba desviando dos gases que se inflamam quando o robozinho os acende

Chefe - Espere-o pular e, quando descer, use a Sonic Slicer

Arma ganha - Spider Burner
Password - 8283, 6423,6828,1456

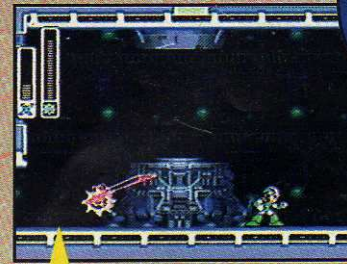
MORPH MOTH

O cenário é um depósito de sucatas e alguns restos se erguem dispostos a atacá-lo

A libélula sai do reator. Acabe com o robô que ela comanda

Chefe - Incendeie o casulo Spider Burner até detoná-lo

Arma ganha - Silk Shot
Password - 8283, 6866, 6828, 3651

MAGNA CENTIPEDE

Os blocos servem para subir e alguns precisam ser quebrados

Dispare a Spin Wheel no cabo desta espada. É o único meio de vencê-la

Chefe - anda por to lados. Siga-rando-se às des e atire Silk Shot

Arma ganha - Magnet Mine
Password - 1158, 7245, 4488, 7546

CRYSTAL SNAIL

Com a armadura de robô, quebre os blocos e pegue a vida

A cápsula encontrada lhe dá o capacete-radar para achar passagens

Chefe - Quando o caramujo sair da casca, atire com Magnet Mine

Arma ganha - Crystal Hunter
Password - 6155, 7225, 4628, 3226

ITEN

Tabletes energi Recarreg armas
Rosto Vida ex
Coraçã Aument barra d energi
Tanques energi Armazen energi
Cápsulas habilida Podere especia (são rar

JURASSIC PARK 2
THE CHAOS CONTINUES

JURASSIC PARK 2: THE CHAOS CONTINUES
Ocean
Ação - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO ●●●
SOM ●●●
DESAFIO ●●●●
DIVERSÃO ●●●
JOGABILIDADE ●●●●
ORIGINALIDADE ●●●

O game tem mais emoção do que o anterior. Uma coisa chata é ter apenas uma vida: quando você morre, volta para o começo da missão.

COMANDOS

B	Pula
X	Se esquiva de tiros
Y	Atira
L	Seleciona armas letais
R	Seleciona armas não-letais

MISSÕES ALEATÓRIAS

Você tem 6 missões para cumprir, fora as emergências que pintam de última hora. As missões podem ser feitas na ordem que você preferir e as emergências não têm ordem para aparecer. Jogando a dois pode ser mais fácil zerar o jogo.

As armas se dividem em letais e não-letais. As letais são o Rifle (que é a arma padrão e tem munição infinita), a metralhadora (Machine Gun) e a Shotgun, a famosa calibre 12. As não-letais servem para imobilizar dinossauros e não fazem efeito sobre os humanos. Tem a Cattle Prod (que não precisa ser recarregada), a Tranquilizer Gun e a Tranquilizer Missile Launcher. Quando encontrar munição, selecione a arma que deseja recarregar.

PROTEGENDO OS DINOS

Você recupera a sua energia nas caixas de primeiros socorros. Lembre-se de que sua missão não é matar dinossauros. O número no alto da tela, junto ao símbolo do dinossauro, indica o número de animais na ilha. Você pode acertar os Raptors e T-Rex, pois eles não fazem parte do número. Os outros animais devem ser poupados sempre que possível. Se muitos forem eliminados, o jogo termina; portanto, controle o seu instinto sanguinário.

Sim, é isso mesmo, as tretas continuam em Jurassic Park. Desta vez, a maligna organização BioSyn pretende controlar o parque com o uso da violência. Este é o enredo da continuação da famosa série. Ao contrário do original, aqui você não tem que ficar procurando cartões e outras tralhas. O lance é muito mais movimentado e você tem várias armas para detonar. Os gráficos e o som ficaram legais e a animação do começo, tipo desenho animado, é de babar! Prepare-se para mais uma aventura na ilha dos dinossauros.

O chefe da BioSyn Corporation planeja tomar conta do Jurassic Park. Impeça-o!

T-REX CARNAGE

Os engenheiros da BioSyn soltaram o T-Rex e o bichão está detonando o parque inteiro. Você deve circular pela selva, colocando as coisas em ordem. Mas tome cuidado: os Raptors estão em toda parte.

Fim da fase. Vá atirando no monstrão de cima do jipe. Seja rápido, senão o bicho pega. Literalmente! No fim da correria o carro cai num buraco e você tem que pular na corda

EMERGENCY

Após uma missão, pinta um pedido emergência, como se fosse uma no missão não programada. Aqui, cientista se perdeu e você tem resgatá-lo antes que a BioSyn o fa

Depois de enfrentar alguns dinos e s dos, você encontra o velhinho. Parab

RAPTOR ATTAC

Agora você tem que encontrar o cio do sistema de segurança. At gás e saia fora tão rápido qu entrou, pois o gás também afeta

Após ativar o gás, é hora de usar Gun para sair fora. Desça o dedo!

EMERGENCY

Desta vez, os homens da BioSyn garam a eletricidade das incuba Sua missão é coletar 5 geradores teis que estão espalhados pelo

O gerador portátil é a caixa c vermelhas. Pegue-os e detone os

NINGUÉM É CAMPEÃO POR ACASO

SE TEM CHAVEIRO É PRO!!

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

BRASIL: LOJAS AMERICANAS - MESBLA - ***SÃO PAULO CAPITAL*** - AMARO SOM - CARREFOUR - CEAMAR - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - BANG - ELDORADO - ELPISOM-EMBRATHECH - G.G.PRESENTES - M.C.A. - MAKRO - MAPPIM - ELETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MARARA
- TECNODIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY 'S - DISK - PEL - DOLAR SOM - EBRO - EL & EL - EL. VOLUNTÁRIOS - EL. SANTANA - EL. TAMASOM - FULL COLOR - HAGA E HAGA - ILTON ANDRADE MAIA - GUAPIRA - SCOPE GAMES - HANYANG - ALEMÃO GAMES - ALPHA
DA COSTA - ENGENH. DO DISCO - EXPOENTE - J.M.TOY. - COTIA - MAEK - MENEZES E FRANCA - REDE BARATEIRO - SUYOTEC - TIME E TIME - TOSHIO HAYASHI - VÍDEO LOC SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - ÁUDIO SERVICE - BRIN COM - COML. IMP. FÁTIMA - COOP. BA
BRASIL - D'AVÓ - ECCO GAMES - EL. TAKEI - EL. CODO - EL. MARCOM - EL. SANTA EFIGÊNIA - ÓTICA TSUCHIDA - FOX - GUEDES JACOB - HESAYUKI AIZAWA - J C S - J J C - J V VÍDEO - KIMPER - KING PEL - LUIZ MOREIRA - LUIZ TADAO UEDA - AZIZI - MARCELO DEGANI - MASTER
- TECH VÍDEO - MICRO SHOPPING - NEW HEADS - NIPPON - OLÍVIO FALSARELLA - TOPÁZIO - SAPOPEMBA - LONGINES - PATRIARCA -PAULO NAGAL - POWER CONVERTION -REINALDO DEGANI - REL. OKABE - REL.MAEDA - RENO SHOP - RENO SOM - ROMA SOM - SHINOBU M
- STÚDIO 209 - SUEMITSU MIYAZAKI - SYSTEM GAME - TARO YOGUI - TEC GAME - TILTY'S - TOP COLOR - TOP GUN - UEDA E TAYAMI - UOP - HIKARI - VÍDEO EXPERT - VIRTUAL - WALTER ROSSETE - WONDER SOM - ÓTICA GEROLLA - REQUINTE - CATV - EMEBRA - CASAS BU
PAULO - ABCD - EL. MUSICAL DIADEMA - EL. SASAKI - EL., TÓKIO - FLAMA - FOTO GILBERTO - FUKUI - G. DISK - MURAKAMI - KI HI - LA CARI - MANARICHE - MANOEL BRALEIXO - MICROTRAINING - PRIN COLOR - SHOP ÁUDIO E VÍDEO - INCOR - GUBISOM - ***SÃO PAULO - INTERIOR*** - EL
- G.G.PRESENTES - MAKRO - COMPEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STÚDIO TAKADA - FUMITOSHI SAITO - GAME BIT - MARIA CRISTINA L.S.NAGAFUTTI - MÁRIO TADASHI - MIYAKO KURADOMI - MOGI CENTER - NERO ANASTÁCIO - NIPPONTEC - PAP.SUZANO - REL DIGITAL - RE
- S.DE OLIVEIRA - SHIUC TZINSAN - SOTTO - SUPER LOJA NAKASHIMA - CARREFOUR - FERNADOS BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISÓTICA - B & M - ELÉTR.TV SOM - F.B.BRINQUEDOS - L.DOS SANTOS - PLENISOM - TEVET - EL BANATF - ELDORADO - O FORASTEIRO - ADILSON
- HUANG YI SHEEN - IRMÃOS ANDRAUS - J.W.J. - JAMES BARBOSA - MÁRIO COMP. - ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO - TANG & FANG - TERUAKI WATANABE - ***RIO DE JANEIRO*** - GRUPO SHOK - CASA GARÇON - GLOBEX - FOTOLÓGICA - LEO FOTO - MARJO - PAES MENDONÇA - S.J.T. - SO
- SUSA - TELERIO - MAKRO - ***MINAS GERAIS*** - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ÍTALA - DISKOTECA - EL.FUTURO - EL.MUSICAL - EL.SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM -
E AGUDOS - HOT SOM - KIKA COLORIDA -LÍDER SOM - LOJA DO TATAO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LÍDER - MODINHA MINEIRA - SONZACO - TAMOIOS - TRANSISTORA - VALADALFA - VÍDEOPAN - M.A.P.M. - ***ESPÍRITO SANTO***- CITRON - EL
- EL.MONTE FUJI - EL.RANGEL - EL.YUNG - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - ***PARANÁ*** - ALDO - AÚDIOCOLOR - BISCAYNE - CARREFOUR - CELI VÍDEO - DELTA VÍDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J.MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VÍDEO - SNOBSOM
- SHEVA MUSICAL - ***SANTA CATARINA*** - EDSON BELLINE - FOTO YORK - K.G. - KLEIN - MÁRIO STEFANO BENNEDET - ***RIO GRANDE DO SUL*** - MAKRO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA.REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FLEIG -R
FIDELI E FIOLI - GRIFFE - MIL SONS - J H SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BURI - ***GOIÁS*** - ARITANA - CENTER VÍDEO - C L C - PLANALTO - FUJIFOTO - MARU E OL
RADEL - REGIONAL - VALMA - GRUPO SHOCK - ***BRASÍLIA*** - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAKRO - CASA MAESTRO - CIA BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATÉLITE - SAIKI - OKUBO - RADAR - RADELGO - TEL REX - JUNIOR - ***CEARÁ*** - CLARO - FORT VÍDEO
- KING JÓIAS - LOJAS PARAÍSO - GRUPO SHOCK - ***BAHIA*** - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETRORIO - SOM IMAGEM - VÍDEO LINE - ***PERNAMBUCO*** - AKY VÍDEO - AIC VÍDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COML. SOFT - COM. PEDR
FONSECA - EL.MANCHETE - EL.YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - R W B - SANSUEY - VISOM - ***PARÁ*** - CONVERT - F.PIO - H.VERÍSSIMO - CRISTAL - NILPEX - J M L BRITO - KEUFFER - NORTE CENTER - SAMPAIO & TAMEIRA - T. L. - Y. YAMADA -
SHOCK - VÍDEO CLUBE DO PARÁ - ***MATO GROSSO DO SUL*** - GRUPO SHOCK - TOCEYASSÚ - CASAS BURI - CIA. BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ***ALAGOAS*** - GRUPO SHOCK - ***MARANHÃO*** - ZONA FRANCA.

POWER INSTINCT
Atlus

Luta – 1 ou 2 jogadores
16 Mega

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Os personagens são bem variados e as magias divertidas.

COMANDOS

A	Chute forte
B	Chute fraco
X	Soco forte
Y	Soco fraco

Sim, os amantes das bordoadas na telinha acabam de ganhar mais uma opção. Power Instinct é bem parecido com Street Fighter II embora não tenha o carisma do clássico. Mesmo assim, o cart contem novidades legais como dois modos de Practice. Em relação à versão original de Arcade, os gráficos ficaram menos brilhantes e a jogabilidade pouco precisa, mas não comprometem. Power Instinct mostra-se uma razoável alternativa no vastíssimo mercado de games de luta. Experimente!

MODOS INOVADORES

Power Instinct tem 8 níveis de dificu dade e os rounds podem durar 60 90 segundos ou tempo infinito. N Practice 1, você escolhe um person gem para você, outro para o comp tador e define se o adversário vai fic de pé (stand) ou agachado (sit). E Practice 2 você escolhe os dois lut dores e quando a energia acaba luta continua! Outro modo é o L Attack: onde a luta rola contra vár adversários, com a mesma barra energia. O tradicional V.S. Mode e presente e para lutar contra todos personagens em seqüência, selec ne Game Start.

É muito divertido bater no adve agachado em Practice 1. Só alegr

OS OUTROS

HATTORI SAIZO
Flaming Dragon Bomb
↓↙ → + X
Dragon Flaming Flash
↓↘ → + X
Tsunami Slash Jump – 360° + X
Blue Flame Slicer
←↙↓↘ → + B

REIJI OYAMA
Thunder Ball – ↓ ↘ → + X
Flying Dragon Punch – →↓↘ +X
Super Spin Kick – 360° + B
Thunder Kick – B repetidamente

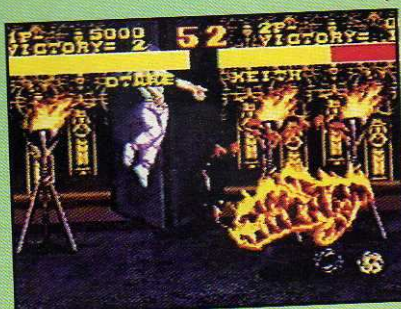
ANGELA BELTI
Whip Attack – ← segurado → + X
Thunder Roll – X e Y simultaneamente
Body Attack – ← segurado → + B
Smash Kick – ↑ ↓ + B

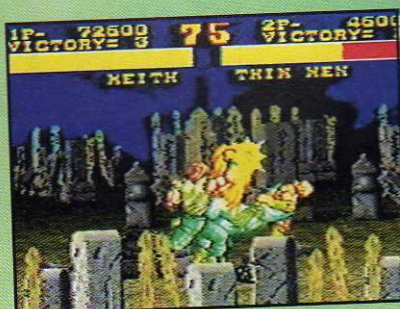
THIN NEN
Flashing Thunder Fist – ← → ← + X
Oro Ball Wave – ← ↙ ↓ ↘ → + X e Y simultaneamente
Freeze Curse – → ↘ ↓ ↙ ← + X e Y simultaneamente
Thunder Kick – ↓ ↘ → ↗ + B

OS MELHORES

GOGETSUJI OTANE
Para ficar mais nova, chegue perto do inimigo e aperte X. Ela volta a ser velha depois de um tempo.

Antes da transformação
Flying Denture Attack – ← segurado → + X
Shooting Comet Attack – → + soco repetidamente
Flying Face Attack – ↓ segurado ↑ + X
Air Kick – No alto ↑↓ + B

Depois da transformação
Aerial Heart Bombs – No alto ↓ ↘ → + X
Rainbow Wall – ← segurado → + soco

Heart Bombs – ↓ ↘ → + X

KEITH WAYNE
Lightning Flash – ↓ ↙ ← + X
Spiral Kick – ↓ ↘ ← + B
Rolling Cannon – → ↘ ↓ + B

Knuckle Bomber – ← segurado → + X

WHITE BUFFALO
Arrow Shot – ← ↙ ↓ ↘ → + X
Smash Tackle – ← segurado → +
Flying Elbow Blow – No alto, 36

Charging Buffalo – ↓ segurado

ANNIE HAMILTON
Rainbow Barrier – ← pressionado → + X
Photon Burst – no alto, ↓ ↘ → + X
Annie Dynamic – Segure A por 4 segundos e solte

Swani Clash – ← ↙ ↓ ↘ → + X

BIKER MICE FROM MARS
Konami

Ação - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

É o tipo do game que engana: parece chato e é bem legal. Experimente. Pena que rola pouca grana como recompensa

COMANDOS

A	Usa itens
B	Acelera
Y	Ataque especial
X	Freia
X + B e solta X	Arrancada
L ou R nas curvas	Desliza (exeto Limburger, Modo e Dr. Karbunkle)
L ou R segurado	Movimento especial para cada personagem
B + ↓	Girada (exceto Limburger e Dr. Karbunkle

ATAQUES ESPECIAIS

THROTTLE	Tornado
MODO	Batida biônica
VINNIE	Tiro de estrela
LIMBURGER	Laser congelante
GREASE PIT	Arma que derrete inimigo
DR. KARBUNKLE	Arma mutante

BIKER MICE FROM MARS

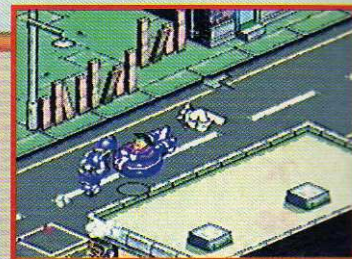
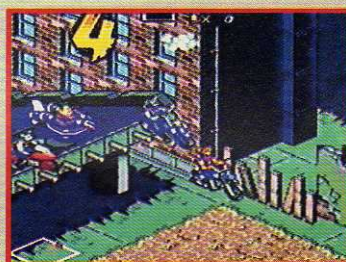
Biker Mice from Mars é um game de corrida dinâmico e muito louco. Um ou dois jogadores podem encarar esta aventura na pele dos ratos Throttle, Vinnie e Modo, ou até dos vilões Limburger, Grease Pit e Dr. Karbunkle, dependendo do seu humor. Gráficos e som dispensam comentários.

O desafio é lenha pura. P[...] variar um pouco este[...] mais um desenho a[...]mado da TV Colos[...] que virou game. [...] aventura come[...] quando Limburger, u[...] Plutarkiano com cara de peix[...] devasta Marte, o planeta dos r[...]tos. Já sabe, né? É perseguição [...] certa pra livrar a cara da Terra, o próximo alv[...]

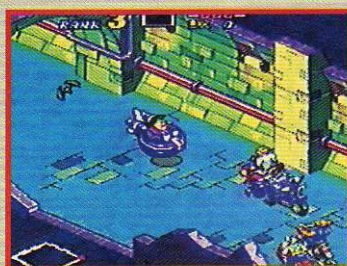
MAIN RACE

Para um ou dois jogadores. O número de voltas depende do nível de dificuldade. São três no easy, cinco no normal e seis no hard. Chegando até o terceiro lugar, rola grana. Cada personagem tem um tipo de ataque que enfraquece à medida em que você cai ou bate. Para cada volta completada o corredor ganha um item, que pode ser nitro (garrafa), invencibilidade (estrela), grana (cifrão), tempo (relógio) ou terremoto (caveira). O objetivo deste modo é terminar todos os circuitos. Mesmo morrendo em uma corrida, você e seus oponentes seguem no campeonato. O mesmo vale para seus oponentes.

No Practice você dá uma treinada esperta. O Versus é aquela boa disputa contra um amigo escolhendo pistas do Main Race, sacou?

Com grana na mão, entre no shopping e compre motor, pneus, armadura e tiros

Aqui, Modo usa o ataque especial de sua moto

Esta é Square Town, uma das pistas do circuito City

Na pista The Maze evite os quadrados que soltam gases. Eles tiram energia

BATTLE RACE

Limburger tem uma vantagem sobre os outros: seu carro flutua e assim ele sai fora dos enroscos na pista

Este modo, também para um ou dois jogadores, é igual ao Main Race. A diferença é que, se você morrer, volta do começo. Se acabar com algum concorrente, o cara sai da corrida e o rosto dele aparece no canto da tela. Todos começam com tiros.

VERSUS

Escolha uma das pistas do Main Race e dispute com um amigo. Vence o melhor. Neste modo não pintam itens

Com a tela dividida, você observ[...] seu oponente se ferrar. Aqui, o [...] Karbunkle se esborrachou na pare[...]

Galera, fala a verdade: não há quem não se amarre no Tetris. Prova disso é a grande quantidade de jogos que seguem o estilo do original. E chegou mais um. Dá pra passar um bom tempo jogando Wario's Woods sozinho ou com um amigo que tá de bobeira. O game da Nintendo traz o anti-herói Wario e o pequeno Toad, o cogumelo, encabeçando a aventura. Wario invadiu a floresta e a paz foi pro espaço. Sua missão, na pele de Toad, é pegar todas as bombas que os monstrinhos de Wario espalham. Boa sorte!

WARIO'S WOODS
Nintendo

Estratégia — 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Os doidos por Tetris não podem perder. Haja coordenação e raciocínio rápido!

COMANDOS

A	Pega peça
A segurado	Atira
B	Pega fileira
Y	Chuta

★ **Oba! Diamantes!** Quando você completa e elimina fileiras com cinco ou mais monstros ou bombas, ganha um diamante. Se conseguir eliminar a fileira onde está a pedra, todos os monstros da cor dele serão eliminados

Opções não faltam. Esta é a tela onde você seleciona os modos de jogo

ATIRANDO BOMBAS

GAME SELECT
VS COM | VS 2P | ROUND GAME
TIME RACE | LESSON | OPTION

São vários modos de jogo no mesmo esquema: Da tela caem monstrinhos e bombas de diferentes cores e Toad deve alinhar os monstros pela cor. Quando as bombas caírem, atire-as na fileira de monstros da mesma cor. Destruindo a fileira, você ganha moedas. Isso serve para todos os modos. Ah! Bombas sobre bombas também podem ser destruídas.

VS. COM

Este modo é pra encarar um desafio contra Wario e seus aliados. São duas telas e fique esperto: o computador é bem sacana.

Sam Spook desafia Toad para a contenda. Agora mostre quem é o bom

TIME RACE

Seu desafio é completar cinco telas no menor espaço de tempo. Quando o rosto do Wario aparecer no canto superior direito da tela, cuidado: ele bate e faz uma plataforma descer pra atrapalhar tudo.

Cara malvado! Veja a plataforma descendo e Toad entrando em apuros

LESSON

Modo para novatos. No lado direito da tela aparecem instruções sobre os movimentos corretos para eliminar monstros e bombas.

Devagar, Toad executa os movimentos que a leitura indica. Treine seu inglês!

ROUND GAME

Desafio cabeludo. Este modo exige rapidez. Toad tem de entrar em várias árvores e fazer sua parte. A cada árvore a dificuldade vai aumentando.

Toad num momento feliz conseguiu estraçalhar vários monstros

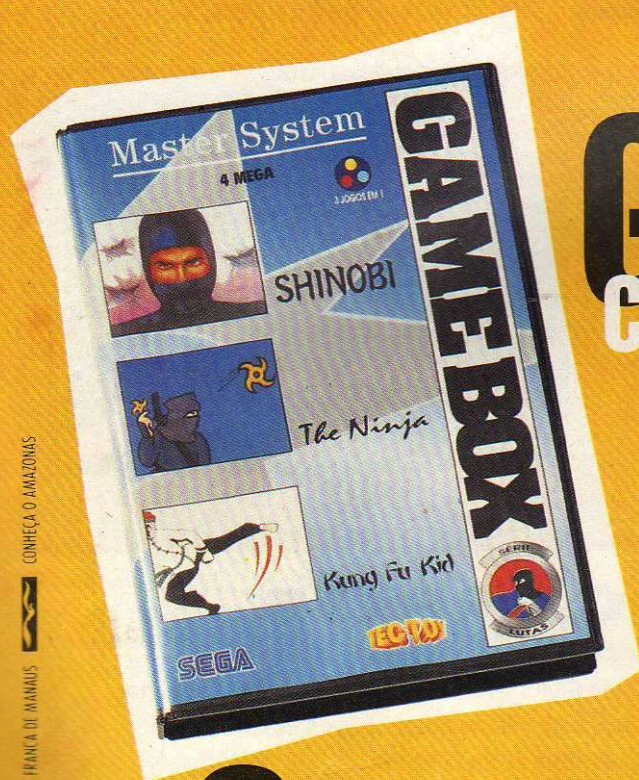
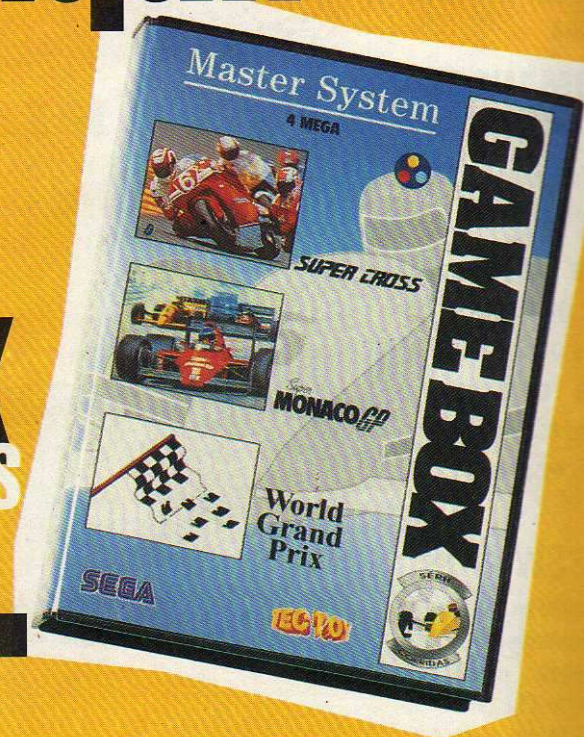
Se você for fera, escolha hard na tela de seleção de dificuldade

VS. 2P

Já sabe, né? É disputa contra um amigo. O cenário é o mesmo do VS. Com.

Aqui, escolha o monstrinho, a rapidez (speed) e o level (fileiras já montadas)

Sugestões para quem se diverte tanto lutando como correndo:

GameBox COM 3 LUTAS DIFERENTES aqui.

GameBox COM 3 CORRIDAS DIFERENTES aqui.

Cada um se diverte como quer. Só que alguns se divertem 3 vezes mais com Game Box. Na série lutas tem três jogos pra briguento nenhum botar defeito: **Shinobi, The Ninja e Kung Fu Kid.** A série corridas também está no maior gás: **Super Cross, Super Monaco GP e World Grand Prix.** Escolha o seu e mande ver. Ou melhor, fique logo com os dois. Afinal, brigar e depois sair correndo também é muito divertido.

FOX

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS CONHEÇA O AMAZONAS

AL UNSER JR.'S ROAD TO THE TOP
Toolworks

te - 1 ou 2 jogadores

ICO	●●●
	●●●
FIO	●●●●
RSÃO	●●●
ABILIDADE	●●●
GINALIDADE	●●●

está acostumado a s de corrida vai sentir das telas para envene- carro

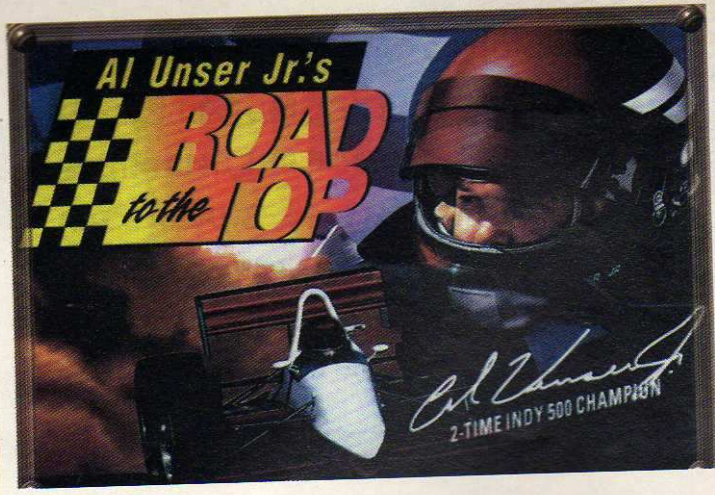
COMANDOS

B	Frear
	Acelerar

Pra não escorgar nas manchas óleo dos Karts, ixe o carro à ntade: não mexa Direcional

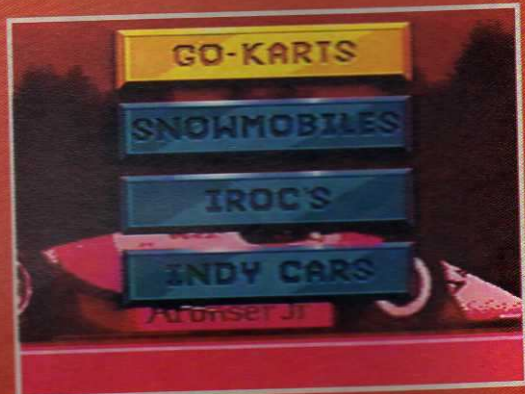
PASSWORDS

rminando as três pistas modalidade, você encontra uma pista de tocross. Chegando ao al, leva uma password.

ocê pode cair no abismo uantas vezes quiser, mas m que terminar a corri-. Para o Snowmobile a assword é DFDSJHKX

Um game de corrida pra quem quer conhecer a evolução de um piloto nas pistas. O cart de Al Unser Jr.'s traz quatro modalidades diferentes e, durante o jogo, o próprio Al Unser vai contando sua carreira. O desafio vai agradar aos amantes da velocidade e o som tem um pique legal. Agora, os gráficos, "tá loco" parecem amassados.

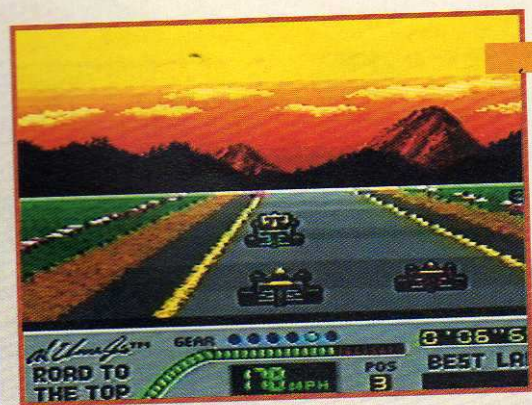
MODOS DE JOGO

O game é para um ou dois jogadores e tem apenas dois modos de jogo: Practice e Road to the Top. Para os dois modos as modalidades são Karts, Snowmobiles, Iroc's e Indy Cars. A diferença é que no Practice você escolhe a modalidade e joga o quanto quiser, mas no Road to the Top (Campeonato) você tem de seguir a ordem do primeiro (Karts) ao último (Indy).

No Campeonato você joga na ordem em que a tela mostra as modalidades

PISTAS E CARROS

São sempre três pistas para cada modalidade, mas só no Practice você escolhe em qual vai correr. No Campeonato, é o computador quem determina a ordem das pistas. Quanto aos carros, para cada modalidade você têm três modelos. Faça sua escolha baseado na quantidade de estrelas de cada item.

Aqui você vê a qualificação dos carros, item por item

Aqui você vê a corrida de Snowmobile no Practice. Tome cuidado nas rampas

Pilotar o Indy é o que há. É o carro mais veloz das categorias

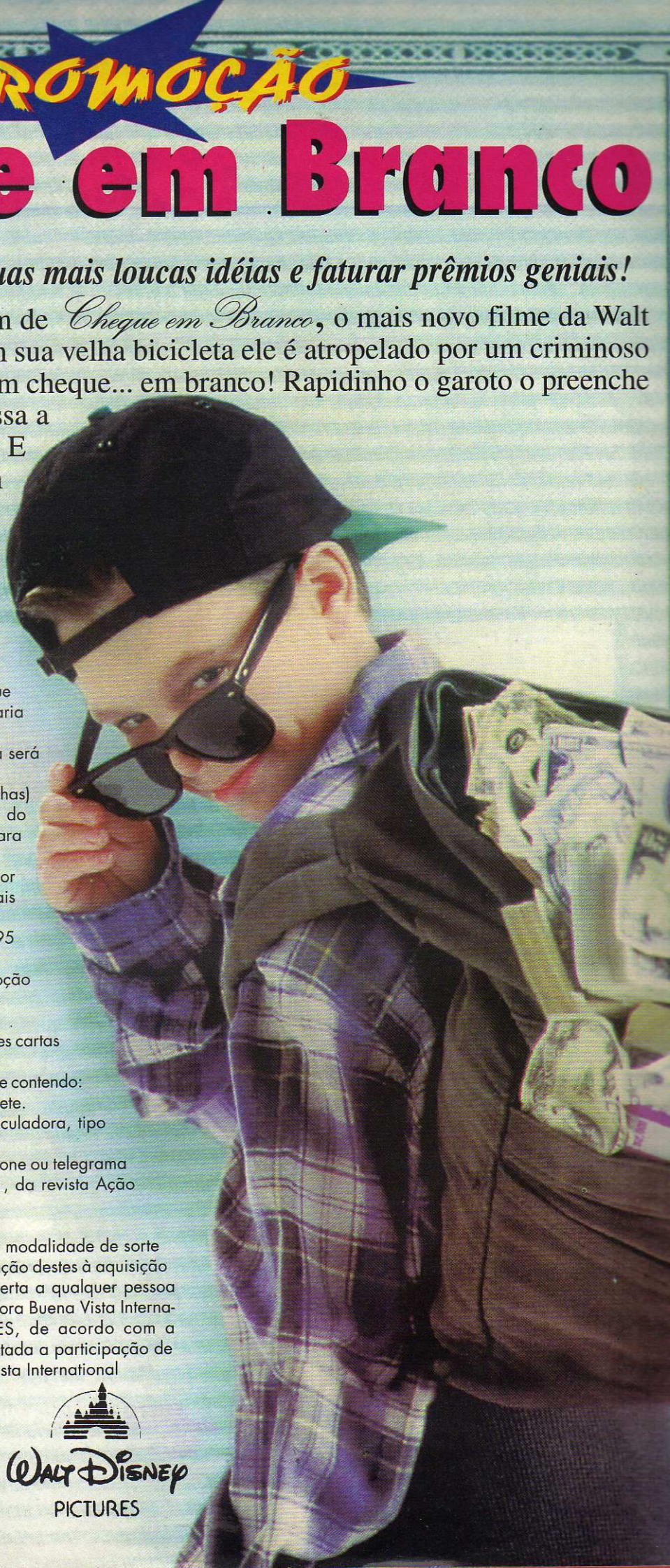
Iroc's é a modalidade dos Stock Cars. Estes carros demoram para desenvolver velocidade

Pra você preencher com suas mais loucas idéias e faturar prêmios geniais!

Preston Waters é o personagem de *Cheque em Branco*, o mais novo filme da Walt Disney Pictures. Passeando em sua velha bicicleta ele é atropelado por um criminoso que, para indenizá-lo, lhe dá um cheque... em branco! Rapidinho o garoto o preenche com 1 milhão de dólares e passa a realizar todos os seus sonhos. E você? O que faria com um cheque em branco? Solte sua imaginação, escreva pra gente dizendo isso e fature prêmios incríveis!

COMO PARTICIPAR

1. Escreva dizendo o que você faria com um cheque em branco. Que sonhos realizaria. O que mudaria em sua vida?
2. Envie quantas cartas quiser, mas apenas uma será premiada.
3. A resposta e a redação (no máximo 20 linhas) devem vir acompanhadas dos dados completos do concorrente (nome, endereço, CEP, telefone para contato)
4. A escolha das 50 melhores cartas será feita por uma comissão julgadora composta por profissionais da Editora Azul e da Buena Vista International.
5. As cartas serão recebidas até o dia 20/03/95 (data de postagem no Correio).
6. As cartas deverão ser enviadas para - Promoção Cheque em Branco - Av. Nações Unidas, 5777 - 4º andar - CEP 05479-900 - São Paulo - SP
7. Pela cessão dos direitos autorais, as 50 melhores cartas receberão:
1º lugar: 1 Videogame NINTENDO/Um kit do filme contendo: 1 Camiseta /1 Máquina calculadora, tipo disquete.
2º ao 50º: lugares: 1 Camiseta /1 Máquina calculadora, tipo disquete.
8. Os vencedores serão avisados através de telefone ou telegrama e terão seus nomes divulgados na edição nº 81, da revista Ação Games.

Promoção exclusivamente cultural, sem qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos participantes — nem vinculação destes à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço; aberta a qualquer pessoa que queira participar; promovida pela distribuidora Buena Vista International divulgada pela revista AÇÃO GAMES, de acordo com a Lei nº 5.768, decreto nº 70.951, artigo 30. É vetada a participação de funcionários da Editora Azul S/A e da Buena Vista International nesta promoção.

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: João Ailton Oliveira Andrade, Mary Lacerda e Simone Zucas
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Administração Editorial: Ariovaldo Carrera Dias
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castell

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fábio Gomes Dias, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos
Contatos: Luciana Sganzerla, Marcelo Cataldi e Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Planejamento: Ana Camargo

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos
Supervisor Externo: Miguel Abdulack Filho

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição **77**, fevereiro de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Segmento Editora S/C Ltda. Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

A PRÓXIMA EDIÇÃO VAI ESTAR D + !!!

NÃO PERCA

ESPECIAL MEGA FIFA SOCCER 95

Bolas malucas, barreira invisível, passwords, dicas e mais dicas do melhor cart de futebol

SNES TINY TOON : WACKY SPORTS CHALLENGE

Lilica, Roico-Rói, Plucky e Perninha se engalfinham nos torneios, enquanto Presuntinho faz o mestre de cerimônias

SEGA CD MIDNIGHT RAIDERS

Uma mistura de Tom Cat Alley com Lethal Enforcers, só na base de tiros e mais tiros

PREVIEWS

3DO - Station Invasion
Sega CD - Space Adventure Cobra 2,
SNES - Panic Bomber
E outros!!

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
BIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Design

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda.- Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

Trax™